JOURNAL DEDIE AU MEILLEUR ORDINATEUR DU MOMENT

20F

MEILLEURS VOEUX DE LA REDACTION

ESSAI : AMIGA WORKBENCH 1.3

PHOTON VIDEO

MODELER 3-D

CATALOGUE AMIGA D.P.S.

LA TRAME DU YETI

JANVIER-FEVRIER 1989 No.10

Suisse : 5.50 Canada : 4.95 Belgique : 145

AMIGA® - NEWS DE PARTOUT * * A - NEWS A - NEWS A - N

AMIGA 2000

PARCE QUE.

Parce qu'il est multitâche, simple à utiliser, rapide.

Parce qu'il est multi-applications, des images de synthèse aux activités créatives de pointe (bureaux d'études, recherche), de la gestion traditionnelle à la bureautique.

Parce que l'AMIGA 2000 permet à l'entrèprise de réaliser elle-même ses outils de communication : fiches techniques et journaux d'entreprise en PAO - animation visuelle et sonore de séminaires - films vidéo avec son stéréo - présentation - transparents, etc.

Parce que, avec ses 4096 couleurs disponibles, son écran haute résolution, pour les ''pros'' de l'image, graphistes, architectes, designers, c'est un must.

Parce que l'AMIGA 2000 est multistandard. Il sait être compatible PC-XT, AT et permet l'exploitation de nombreux programmes développés sous MS/DOS, et prochainement sous UNIX.

Parce que même les développeurs le considèrent comme un phénomène et le placent, de plus en plus, au cœur des systèmes qu'ils conçoivent.

Parce que son rapport prix/efficacité en fait un excellent investissement.

L'AMIGA 2000,
c'est l'ordinateur de ceux qui innovent.

AMIGA 2000

Micro-ordinateur professionnel multitâche.

- Interface utilisateur soignée : multifenêtrage, menus déroulants, icônes, souris.
- Unité centrale puissante (Motorola 68000).
- 9 emplacements de cartes d'extension (dont 1 pour la vidéo, 1 pour carte accélératrice).
- Hautes qualités graphiques au standard vidéo (jusqu'à 4096 couleurs et 640 x 512 entrelacé) et sonores (4 voies stéréo, 9 octaves, synthétiseur intégré).
- Avec ou sans disque dur.
- Possibilité d'insérer une carte PC-XT ou AT permettant l'exécution d'un programme MS DOS en plus des tâches AMIGADOS.

SAGHA

Commodore

10 MILLIONS DE MICRO-ORDINATEURS DANS LE MONDE

Toute machine vendue par Commodore France à son réseau de distributeurs agréés porte une étiquette code barre à en-tête Commodore France.
PC/XT/AT sont des marques déposées d'International Business Machines.

Nom _____ Société _____
Adresse _____ Tél. _____
désire recevoir une documentation sur AMIGA 2000
Liste des revendeurs : MINITEL VERT N° 36 05 12 12 (appel gratuit)
COMMODORE - 150/152, Av. de Verdun - 92130 ISSY-LES-MOULINEAUX

AN

LE CHOIX DE L'INNOVATION

EDITO

Ceux de nos lecteurs qui ne sont pas abonnés auront remarqué l'augmentation du prix de couverture d'A-News de 15 à 20 francs. Le prix de l'abonnement annuel reste inchangé pour l'instant, à 180F, et nous vous encourageons à en profiter. A partir du numéro onze nous allons envoyer les journaux aux abonnés quelques jours avant de livrer aux kiosques par l'intermédiaire de l'NMPP, pour réduire, voire faire disparaître, les différences entre les deux systèmes de distribution.

Il y a une autre bonne nouvelle pour ceux qui ont du mal à se procurer leur numéro mensuel d'*A-News*. A partir du mois prochain nous augmentons notre tirage de 11000 à 16000 exemplaires.

Enfin vous avez le *Workbench 1.3* entre les mains. Le documentation en français manque cruellement, mais ne devrait pas tarder à arriver. Elle sera vendue en forme de kit avec disquettes par *Commodore-France*. Pierre Ardichvili a testé la version américaine, et se dit impressionné.

Son compte rendu domine ce Numéro 10 qui manque un peu de gaieté, n'est-ce pas Mr Ramon? Le mois prochain nous serons moins sérieux, c'est promis!

Bonne année à tous, et bonnes études à Little Zeus qui nous quitte, provisoirement on l'espère, après presque un an de travail pour ses amis dans la communauté Amiga.

A cause des changements dans notre distribution ce numéro est daté Janvier-Février. Le numéro 11 (de Mars) sortira le 20 Février.

Ce numéro a été mis en page sur Amiga avec Professional Page, Deluxe Paint II, Prowrite 2, Zuma Fonts et l'imprimante Laserwriter d'Apple.

SOMMAIRE

NEWS NEWS NEWS 4-5

ESSAI WORKBENCH 1.3 6-12

LE COIN C.....13-16

MODELER 3-D.....16

CUPERTINO'S ALOHA NEWSLETTER

12 pages.....17-28

BEEP-BEEP VIRUS
AMICAT

CLI POUR AMIGADEBUTANTS.....29

PHOTON VIDEO.....30

DEMO DU MOIS.....30

ASSEMBLEUR DE LITTLE ZEUS.....31

LORICIELS CONSOLE.....32

CORRUPTION - LA SOLUTION.....33

LA TRAME DU YETI 34

LE PAVE DES ULTRA-NEWS.....36-.37

ROGER RABBIT.....39

COURRIER.....40-.41

ICON PAINT.....41

PETITES ANNONCES, ABONNEMENTS..... .42

LE POINT SUR PHOTON PAINT.....43

A-News est édité et publié par NewsEdition SARL de Presse à ZA Blis, 24500 Eymet. Tél 53-23-76-16 53-58-71-46 FAX 53-23-75-35. Directeur de la Publication. Bruce Lepper

Copyright NewsEdition, 1988. Reproduction interdite sans autorisation. Amiga, Amigados, Workbench sont des marques déposées de Commodore Inc. Les articles n'engage que leurs auteurs

NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS

Scoop pour le journal anglais ***Your Amiga*** - leur reporter est allé à Southampton voir l'équipe de *Mediagenic* qui travaille sur les dernières étapes de ***MusicX***, un sequencer et "station de travail Midi" créé spécialement pour l'Amiga.

Quelques détails : enregistrement et playback de 25 000 événements Midi sur 250 pistes (quatre fois plus que la concurrence); possibilité d'utiliser les sons internes de l'Amiga (format IFF, Sonix, Music X); SMPTE timeclock incorporé; plusieurs façons de synchroniser (interne, horloge Midi d'une batterie électronique, tout système de verrouillage vidéo, ou une unité codeur-temps Midi); éditeur d'événement; éditeur de mesure; contrôle logique de plusieurs Midi IN, OUT, THRU (patchbay 16x16); fonction keymap qui permet des différentes parties de votre clavier d'envoyer des messages MIDI différents; moniteur Midi incorporé; fonction bibliothèque qui permet d'enregistrer les datas "système" de vos batteries, synthétiseurs, etc; multitâche avec Workbench...

La conclusion de notre confrère?

"Si le KCS de Dr T était le Rolls des sequencers sur Amiga, on peut dire que Musix-X est sûrement la Porsche 959". (Mediagenic, 23 Pond St, Hampstead, London NW3 2PN, tél 1-431-1101. Prix: environ 2200F).

* * *

Oh la la ça fait peur... Dans le manuel en français de **Quarterback**, programme de sauvegarde de disques durs, on lit: ..."nous n'avons, à ce jour, connu un seul disque dur qui n'ait pas un jour rendu l'âme ou eu des faiblesses et toutes les informations conservées perdues". Et ça continue: "Les mots peuvent difficilement traduire ce sentiment horifié que vous pouvez avoir, ou déjà avoir eu, lorsque vous voyez à l'écran : *DH0: has a read/write error* ou *Error validating drive DH0:*."

Quarterback vient d'être traduit (documentation seulement) en français par MAD, 82 Avenue du Général Leclerc, 92100 Boulogne (tél 48-78-11-65). Test bientôt.

En attendant, nous avons demandé à Philippe de MAD s'il n'avait pas exagéré les choses. Sa réponse:

"Il n'existe aucun disque dur qui n'aura pas un jour ou l'autre un "read-write error" ou similaire. Les causes sont variées - cela peut être une fausse manipulation, un virus, ou un autre problème. Mais c'est vrai pour tous les ordinateurs - l'Amiga n'est pas pire que les autres."

Chez ***A-News*** nous connaissons un disque dur qui n'a jamais perdu ses données jusque là - mais cela ne fait que deux semaines qu'on l'a. Dans le manuel de notre ***GVP Impact*** "hard card" on trouve des avertissements presque aussi alarmants:

"Ne jamais éteindre ou réinitialiser votre Amiga juste après utilisation du disque dur. Il faut attendre au moins 15 SECONDES après la fin d'activité de la dernière commande. Ceci parce que l'AmigaDos pouvait encore être en train de mettre à jour des structures data critiques sur le disque dur depuis ses propres tampons-mémoire internes, même si toute activité semble terminée.

"Pour la même raison on ne doit jamais éjecter une disquette 3.5" de son lecteur avant que le témoin soit éteint. Si l'on ne tient pas compte de cet avertissement, TOUT data et fichiers sur le disque dur peuvent être perdus. Dans certains cas, il sera nécessaire de reformater et réinitialiser le disque dur. Ceci est un problème inhérent au système multitâche de l'AmigaDos et n'est pas la faute de l'Impact contrôleur SCSI."

Décidement....On se demande combien de jours ça va marcher...

* * *

Encore au sujet des sauvegardes, **The Disc Company**, éditeur de "Kindwords", a annoncé au Commodore Show de Londres son **"Superback"**, utilitaire de sauvegarde rapide. Performance déclarée : 20 méga sauvegardés en 20 minutes. Prix £52.95.

Aux Etats-Unis **EZ-Soft** présente **EZ-Backup**, un programme qui prétend réduire le nombre de disquettes nécessaires pour les sauvegardes de disque dur. Une seule sauvegarde intégrale est nécessaire, et le même jeu de disquettes est utilisé pour chaque "mise à jour" ultérieure.

L'espace sur les disquettes est géré en enlevant les anciens fichiers d'archives et en permettant la sauvegarde d'entre 0 et 255 versions de chaque fichier. Les fichiers sont sauvegardés en format Amigados. Prix $50, EZ-Soft 21125 Chatsworth St, Chatsworth, CA 91311, tél 818-341-8681.

* * *

Hisoft déclare que son **Hisoft Basic** est plus rapide que tous les autres Basics sur Amiga. C'est nouveau, ça vient de sortir, mais nous ne l'avons pas encore vu.

* * *

Le concours **Gagnez Votre Entreprise** organisé par le **Carrefour Media Jeunesse**, qui récompense le meilleur nouvau logiciel éducatif, a été gagné par Jean-Claude Perraud de St Albin/, Calvados, pour un système de logiciels pour l'assistance à la conception de circuits électroniques destinés aux marchés des écoles et de centres de formation technique.

* * *

Une boîtier d'expansion pour A500 et A1000 est annoncé par **Bill's Boards** aux Etats-Unis. Le **BusExpander** permet à votre 1000 ou 500 d'utiliser six cartes A2000, dont trois configurables pour des cartes AT. Le boîtier est conforme aux standards Zorro et A2000 - vous pouvez y installer, par exemple, des contrôleurs disque dur, cartes RAM de 8 mégas, etc. Prix environ 500 dollars. Bills Boards, 9528 Miramar Rd, San Diego, CA 92126 Etats Unis (tél 619-486-0908).

* * *

Les utilisateurs de **Professional Page** peuvent obtenir de Gold Disk au Canada un utilitaire pour la création de fonts métriques permettant l'utilisation des fonts bitmap de l'Amiga avec les imprimantes à langage Postscript. Le programme peut aussi améliorer les sorties de Professional Page sur imprimante matricielle.

* * *

Au sujet des fonts, selon le manuel livré avec les dernières disquettes de Zuma Fonts (voir exemples de **Zuma Fonts Volume 4**), il ne faut pas créer des disquettes avec le nom ***Fonts*** étant donné que l'AmigaDos réserve le nom "Fonts" pour l'assignation "Fonts:". Selon Zuma Group, vous recevrez la visite de Mr Gourou si l'Amiga découvre une disquette nommée "Fonts" dans un de ses lecteurs. Et pourtant... dans un article dans le "Newsletter" de l'Independent Commodore Products Users Group (ICPUG), Lion Kuntz explique que l'on peut profiter du fait que l'Amigados donne une priorité plus élevée aux disquettes qu'aux

NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS

répertoires. En plus, il "ASSIGN" les disquettes automatiquement, une disquette *Fonts* devenant "Fonts:" Dès que la disquette est insérée, elle devient le répertoire de base pour "Fonts" le temps qu'elle reste dans le lecteur. Quand on l'enlève, l'assignation précédente pour fonts redevient active. On peut insérer et enlever des disquettes contenant différentes collections de fonts en "trichant" ainsi. Mais attention! Si jamais l'Amiga trouve deux disquettes nommées "fonts" dans deux lecteurs il ira voir le Gourou pour demander son avis....

Insérez votre disquette *Fonts* **avant** que votre programme cherche ses fonts. Le Notepad recherche ses fonts avant d'ouvrir son écran. Dpaint charge ses fonts quand *Load Fonts Dir* est choisi.

Dans la plupart des programmes il n'est pas possible de changer de jeux de fonts, mais dans DPaintII il y a une ruse... Chaque fois qu'on change les bitplanes ou résolution le programme vide ses buffers, y compris le "custom brush", undo (défaire), deuxième écran et les fonts!

Il suffit de cliquer sur OK (sans rien changer) dans la boîte-requête pour vider ces buffers et pouvoir charger d'autres fonts (mais n'oubliez pas de sauvegarder votre custom brush auparavant si vous en avez besoin).

* * *

Au Comdex Fall, Las Vegas, Commodore montrait un Amiga 2500 équipé d'une carte avec **transputer Inmos T414** fonctionnant à 16Mhz, et en option un transputer plus évolué à 20Mhz. Grâce à son processeur Motorola 68020, l'A2500 (ou n'importe lequel Amiga 2000 avec carte 68020 et carte transputer) peut tourner sous Helios, le système d'exploitation utilisé par l'*Abaq* d'Atari. Mais l'Amiga a l'avantage considérable de pouvoir utiliser les applications transputer et les applications AmigaDos en même temps, dans des fenêtres. Ni le prix ni la date de disponibilité n'étaient annoncés.

* * *

Commodore USA annonce le **2000HD**, un ordinateur 'clefs-en-main' avec disque dur déjà préparé pour le businessman qui n'a pas le temps pour formatage, installation de logiciels, etc. Prix $2700, disponibilité dans un mois.

* * *

Janus International, une nouvelle entreprise spécialisée dans la vente par correspondance des produits Commodore, a ouvert ses portes à Eaubonne, Val-de-Oise. Parmi les produits disponibles : l'A500 et A2000, plus de 400 logiciels pour Amiga, tablettes à digitaliser A3 Hengstler et Easyl, et traceur à rouleur A3 Hengstler. Le siège social de Janus International se trouve actuellement dans des locaux provisoires, 9 rue Louis Fiévet, 95600 Eaubonne, tél 39-59-55-48. Elle devrait dans les mois à venir s'installer dans de nouveaux locaux.

* * *

Le programme de dessin assisté par ordinateur (DAO) **X-Cad Design** de Taurus est disponible avec documentation en français au prix de 1990F chez **Computer Concept**. Les versions françisées de Comic Setter et Page Flipper + FX seront disponibles à la même adresse courant janvier.

* * *

Pour ceux qui lisent l'anglais, Ariadne Software Ltd va bientôt sortir **Kickstart Guide to the Amiga No 2**. Pour quand une traduction en français de cette explication très claire du système Amiga? (Ariadne, 273 Kensal Rd London W10, tél 01-960-0203).

* * *

L'émulateur Macintosh pour Amiga (voir A-News No 9) de Readysoft ne lit pas directement des disquettes Macintosh. Mais Central Coast Software prépare **Mac-2-DOS**, un utilitaire qui lit, écrit, et formate des disquettes Mac simple face (flât file format) ou double-face (hierarchical file format).Avec Mac-2-Dos vous pouvez importer des images graphiques Macintosh pour affichage sur l'Amiga (grâce aux utilitaires de transfert de Macpaint et d'autres programmes), ou écrire votre document ASCII en langage Postscript sur une disquette Mac pour traitement par photocomposeuse, etc. Malheureusement Mac-2-DOS exige un lecteur externe Macintosh. Il ne peut pas travailler directement sur le lecteur Amiga. Son prix avec câble adaptateur et lecteur : $295. Prix avec câble mais sans lecteur : $89.95. Disponibilité : bientôt. (Central Coast Software, 268 Bowie Drive, Los Osos, California 93402, tél 805-528-4906).

* * *

Selon *"New Computer Express"* la **carte acceleratrice Motorola 68020** de Commodore (l'A2620) pour A2000 sera vendu au prix d'environ 15000F.

Un **lecteur double densité NEC** 5"25 qui reconnait automatiquement l'AmigaDOS est vendu par **SCAP** au prix de 1550F. Le lecteur comporte un interrupteur permettant de le déconnecter sans débrancher le câble.

* * *

Encore une idée pour l'archivage des disques durs: **ReadySoft** prépare **Flashback**, une combinaison de matériel et logiciel qui sait transférer votre data sur une cassette vidéo standard VHS ou Beta en utilisant un magnétoscope ordinaire.

Flashback relie les sorties vidéo et RS232 de votre Amiga à votre magnétoscope. Jusqu'à 100 méga de data peuvent être transformé en images vidéo et enregistré sur une cassette. Pour récuperer vos données il suffit de mettre votre magnétoscope sur "lecture" et Flashback remet le data sur votre disque dur (ou disquette).

Date de disponibilité : février. Prix prévu : $100. Readysoft, PO Box 1222, Lewiston NY 14092, Etats-Unis (tél 416-731-4175).

* * *

Qu'est-ce qui se vend comme des petits pains aux Etats-Unis? Le **"Processor Accelerator"** de CMI, une petite carte accélératrice en trois versions pour Amiga 1000, 500 et 2000. La carte s'installe à la place du processeur 68000 dans l'Amiga. Elle est équipée d'une version du 68000 qui tourne deux fois plus vite (14.34MHz), et il y a un emplacement pour un co-processeur arithmetique 68881 (en option). Ce dernier sera reconnu seulement avec les Maths Libraires de la version 1.3 de l'AmigaDos.

La plupart des logiciels existants fonctionnent avec la carte, mais dans le cas contraire la vitesse est commutable au 7.14MHz d'origine par logiciel.

CMI fourni les chiffres de performances suivants:

(A = 7.14MHz CMI Amiga, B = 14.3MHz CMI Amiga, C = 14.3 MHz CMI Amiga avec 16MHz 68881)

	A	B	C
Whetstone			
Secondes	403.52	346.98	110.82
K Whtsns/sec	24.8	28.8	90
Savage			
25 000 Iter	23 658	20 090	896
Float			
10 000	45.34	35.72	17.44

Prix : $200. Creative Microsystems Inc, 10110 SW Nimbus, Portland, OR 97223, Etats-Unis.

Expérience d'utilisation des versions 1.3 du Workbench et d'AmigaDos - par Pierre Ardichvili

Disposant depuis quelques mois d'une version du Workbench et d'AmigaDos 1.3, et depuis début décembre de la version commercialisée, je me propose de donner ici quelques impressions d'utilisation.

Il n'est pas question de faire ici une *n*ième présentation détaillée de cet ensemble. Par ailleurs, le **manuel de la version 1.3** des logiciels dont je ne dispose que d'une copie en anglais, est clair et très bien fait. Il comporte la documentation des fichiers de la disquette Extras1.3, un excellent chapitre plein d'exemples sur les *Startup-Sequences* et même la documentation de *MicroEmacs*. Il est publié directement par *Commodore* et est du même niveau de qualité que le traditionnel manuel publié par *Bantam Computer Books*. Il ne dispense pas par ailleurs de l'achat de ce dernier manuel, au contraire, il s'y réfère souvent.

J'espère que les auteurs de "*Clés pour Amiga*" et de la "*Bible de l'Amiga*" publieront rapidement des compléments en français pour la version 1.3.

Je vais donc dans cet article vous faire part de quelques constatations personnelles, d'ordre très pragmatique sur la version 1.3, en indiquant toutefois que je n'ai pas connu la version 1.2 en *Kickstart* sur le 1000, et que j'ai l'optique particulière d'un utilisateur d'Amiga 2000 avec extension de mémoire et disque dur.

Il y a donc des possibilités très intéressantes de la version 1.3 pour ceux qui disposent d'un Amiga 500 sans extension de mémoire, et qui me sont nécessairement moins apparentes. Aucun des jugements que je vais porter dans ce qui suit n'est donc vérité d'évangile, ni applicable sans considérer en même temps la configuration de votre système.

J'aborderai trois grands thèmes:
1/ Les possibilités additionnelles
3/ L'interface utilisateur
2/ L'accroissement des performances

1. Les possibilités additionnelles.

Elles se situent au niveau du CLI et du Shell, des commandes que l'on trouve dans le répertoire C, des utilitaires, des polices de caractères , des gestionnaires d'imprimantes et du disque virtuel.

1.1. Le CLI.

L'Amiga a beau avoir une structure encore à l'heure actuelle très en avance sur celles des PC, le bon vieux CLI ne satisfaisait pas tout le monde, il suffit pour s'en convaincre de voir le nombre d'utilitaires du domaine public destinés à lui ajouter des fonctions très désirables, comme par exemple l'affichage du chemin et du répertoire courant, en tête de ligne. Pour cela entre autres, il a été créé un programme du domaine public appelé ARP (*A Replacement Program*) associé à une librairie. Le nom par lui-même en dit long sur ce que pensaient ses auteurs du CLI comme interface utilisateur.

La version 1.3 d'AmigaDos offre la possibilité d'écrire un fichier de commandes CLI-Startup qui est invoqué à chaque démarrage du CLI. C'est très intéressant car cela permet par exemple d'avoir automatiquement sous CLI le prompt de ARP, qui affiche le répertoire courant, avec son chemin. Mais pourquoi diable encore utiliser encore le CLI alors qu'on a le Shell ? Nous le verrons plus loin.

1.2. Le Shell.

Le Shell offre beaucoup de nouvelles possibilités, la première étant de disposer, comme tout shell qui se respecte, d'un historique des commandes et de la possibilité d'éditer les lignes sans avoir à les refaire en entier, ce qui économise beaucoup de frappe. Dommage que l'on ne puisse pas, comme dans *ConMan*, sauver l'historique dans un fichier pour le réutiliser par la suite, ou même, toujours comme dans ConMan, créer de tels fichiers par *ED*. Ici, le Domaine Public a toujours une longueur d'avance.

Le SHELL dispose également, comme décrit ci-dessus pour le CLI, d'un fichier *Shell-Startup* qui permet de faire beaucoup de choses, entre autres:

- personnaliser le "**prompt**" en ajoutant au nom du répertoire et au numéro du Shell en cours, une chaîne de caractères, et en plus de jouer sur les couleurs d'affichage, la vidéo inverse, etc, en utilisant des séquences d'échappement. On peut ainsi avoir en tête de ligne le numéro du processus en blanc, le nom du répertoire et de son chemin en rouge sur fond blanc, puis le signe > en blanc de nouveau, l'ensemble est très lisible.

- avoir des **commandes résidentes en mémoire.** Utilité évidente, surtout quand on n'a pas de disque dur ni d'extension de mémoire. Pour ceux qui disposent de mémoire en bonne quantité, une alternative que je trouve plus simple est de charger les commandes dont on a besoin fréquemment et vite, dans le disque virtuel. Voir plus loin la commande ***RESIDENT*** et les dangers qui lui sont associés.

- faire des "**alias**" , c.-à-d. soit des synomymes, soit des abréviations. Par exemple, on peut écrire :

ALIAS x EXECUTE

et à partir de ce moment, taper x sous Shell revient à taper EXECUTE. C'est vraiment très commode, surtout quand on travaille sur plusieurs types de systèmes à la fois. Au travail, j'utilise un système sous *MS-DOS* dans lequel l'instruction de destruction d'un fichier s'appelle DEL ; j'ai donc depuis longtemps, dans mon répertoire c, une copie de DELETE renommée DEL. Les Alias de 1.3 fournissent une solution plus élégante à ce problème.

La commande ALIAS est bien plus puissante que cela puisqu'elle permet , par la frappe d'une chaîne courte, des opérations relativement complexes. L'exemple donné dans le manuel:

ALIAS REN "execute s:dpat rename []"

est bien illustratif. La commande REN ci-dessus donne, grâce à l'application du fichier DPAT, contenu dans le tiroir S de la disquette Workbench 1.3, la possibilité de renommer des fichiers en série, par exemple:

1> MAKEDIR df0:LIVRE
1> ren df0:CHAP#? df0:LIVRE

est censée faire passer toute une série de fichiers appelés *CHAP1, CHAP2*, etc du répertoire racine de la disquette placée en df0: dans le répertoire *LIVRE* tout juste créé. Seulement, il y a plusieurs raisons pour que cela ne marche pas.

Attachez vos ceintures:

D'abord, vérifiez que votre startup-séquence comporte bien la commande:

RESIDENT CLI L:Shell-Seg ADD

car la commande ALIAS n'est pas une commande du répertoire C: elle est tapie bien au chaud dans le gestionnaire ***Shell-Seg***, dont le fait qu'il ne soit pas monté en résident par la commande ci-dessus n'empêche en aucune façon l'ouverture de fenêtres Shell par ailleurs. Il est tout de même étonnant que l'on puisse ainsi ouvrir un Shell incomplet.

LE 1er DISTRIBUTEUR AMIGA PAR CORRESPONDANCE

COMPUTER CONCEPT

21, rue Tournefort - 75005 PARIS
Tél. : (1) 47.07.57.15

POURQUOI COMMANDER

1. Nous faisons profiter aux particuliers de notre **expérience** de grossiste.
2. Choisissez chez vous avec **le catalogue Computer Concept**, comme dans un magasin spécialisé Amiga et ce, où que vous soyez.
3. Des prix sans surprise exprimés TTC, pas de promo tapageuse, mais la garantie d'un rapport qualité-prix constant.
4. Nous vous offrons les frais d'envoi.
Si vous commandez 3 articles différents, en cadeau au choix : Sky Fox II - Jeanne-d'Arc ou Voyage au Centre de la Terre.

COMMENT COMMANDER

1. Au téléphone Allo Catherine (1) 47.07.57.15 de 9 h 30 à 19 h du lundi au vendredi - samedi de 12 h à 19 h.
2. Par courrier. Remplissez le bon de commande ci-dessous. Si vous commandez **3 articles** et plus, **un cadeau. Frais de port gratuits.**
3. Réglement par chèque bancaire ou CCP à l'ordre de Computer Concept.
4. Adressez le tout, bon de commande + chèque, à Computer Concept : 21, rue Tournefort - 75005 Paris.

AMIGA 2000

AMIGA 2000 S	UC 1 Mo, 1 lecteur 3"1/2, souris	11.845
AMIGA 2000 SM	U.C. 1 Mo, 1 lecteur 3"1/2, moniteur couleur A 1084, souris	14.795
AMIGA 2000 DM	U.C. 1 Mo, 2 lecteurs 3"1/2, moniteur couleur A 1084, souris	16.440
AMIGA 2000 20	U.C. 1 Mo, 1 lecteur 3"1/2, D-Dur 20 Mo, moniteur couleur A 1084, souris	20.945
AMIGA 2000 XT	U.C. 1 Mo, 1 lecteur 3"1/2, 1 lecteur 5"1/4, carte XT, D-Dur 20 Mo, moniteur couleur A 1084, souris	26.625

POUR TOUT ACHAT D'UN AMIGA 2000 CHOISISSEZ VOTRE CADEAU
Deluxe Paint II + Photo Paint + Fantavision
ou Ampli Pioneer 2 × 30 Watts
ou Deluxe Music + Interface Midi

GAGNEZ UN AMIGA 500 AVEC COMPUTER CONCEPT 36 15 TILT

AMIGA 500

NOEL

AMIGA 500 UC 512 Ko Ram, souris, 1 lecteur 3"1/2	
Cadeau au choix : Textcraft ou Pack 6 jeux + joystick	4.490
Amiga 500 UC 512 Ko Ram, souris 1 lecteur 3"1/2	
Moniteur couleur A 1084	
Cadeau au choix : Textcraft ou Deluxe Paint II + Page Flipper ou Pack 10 jeux + joystick	7.290

JOYEUX NOEL !!!

GRAPHISME

Aegis Animator	950
Aegis Draw Plus	1.750
Aegis Impact	990
Aegis Video Titler	1.400
Animate 3 D	1.299
Butcher	339
Calligrapher	895
Cao 3 D	1.490
Deluxe Paint II Pal	650
Deluxe Photo Lab	745
Deluxe Print	450
Deluxe Production	2.750
Deluxe Video	950
Digi Paint	580
Dynamic CAD	4.950
Express Paint	1.250
Fancy Font	695
Fantavision	695
Font Set	350
Grabbit	299
Huge Print	450
Interchanger	525
Page Flipper	410
Photon Paint	650
Pixmate	490
Print Master Plus	550
Prism	650
Pro Vidéo Plus	2.690
Sculpt 3 D	899
Turbo Silver	1.790
The Director	650
TV Text Pal	750
TV Show	770
Videoscape 3 D	1.540

MUSIQUE

Aegis Audio Master	545
Aegis Sonix	750
Deluxe Music	795
Drum Studio	450
Dynamic Drums	750
Future Sound	2.000
Instant Music	290
Instant Music Rock & Roll	250
Interface Midi Simple	520
Keyboard Control Sequence	1.990
Music Studio	375
Perfect Sound A 1000	990
Perfect Sound A 500/2000	990
Sound Sampler A 1000	990
Sound Scape ProMidi Studio	1.590
Synthia	950

BUREAUTIQUE

Laserscript	750
Logistix	1.450
Maxiplan 500 Français	1.490
Maxiplan Plus Français	1.990
Pagesetter Français	1.650
Pro Write	1.100
Professional Page	3.490
Publisher	1.600
Scribble	760
Superbase Français	950
SuperbasePro + App NOEL	1490
Textcraft Plus Français	300
VIP Professional	1390
Visawrite Français	1.450
X-CAD Designer	4.895

DEVELOPPEMENT

Amiga C	1.790
Lattice C 4.0	1.790
Macro Assembleur	679
Manx Aztec C Commercial	3.938
Manx Aztec C Prof.	1.695
MCC Pascal II	995
Pascal UCSD	1.350
Power Windows	950
TDI Modula 2	1.450
True Basic	1.184

NOUVEAU

Spirit Inboard O Ko Ext. mém. int. A 500	1690

COMMUNICATIONS

Digital Link	795
Composeur Mini 16	16.011
Emulateur Flamitel, câble	1.490
Amiga Tel A 1000 + câble	1.400
Amiga Tel A500/2000 + câble	1.400

BONNES IDEES

PACK EXTENSION
Extension mémoire 512 Ko pour A 500 + A 1010 lecteur externe 3"1/2 2.590
PACKAGE BUREAUTIQUE
Maxiplan + Superbase + Prowrite en français avec manuel et pochette spéciale 2.890

INCROYABLE

Digiview 3.0	1.890
A 1010 lect. sup ext.	1.290

IMPRIMANTE

Citizen 120 D	1.990
MPS 1500 C couleur 80 C	3.390
Facit B 1100 N et B	2.990

TABLETTES GRAPHIQUES

Easyl de Anakin Research la nouvelle tablette graphique sensitive pour l'Amiga. Easyl A 500 doc. et manuels français 4.590
Easyl A 1000/A 2000 doc. et manuels français 5.390

DIGITALISATION

NOEL

Digiview	1.890
Digiview Adapt A 500/2000	290
Framegrabber	9.350

GENLOCK

GENLOCK FRANÇAIS manuel français... NC
le moins cher du marché - connexion régie possible.
GENLOCK interne pour A 2000 .. 2000

LECTEURS

NOEL

A 1010 lecteur supp. 3"1/2 externe	1.290
A 2010 lecteur supp. 3"1/2 interne	1.645

EXTENSIONS MEMOIRE

Extension 512 K Ram Amiga 500	1390
Extension 2 Mo Amiga 2000	6.390
Extension pour Amiga 1000	NC

VIDEO

Modulateur Pal A 500	190
Câble Peritel A 500	190
Carte vidéo Pal A 2000	930

DERNIER ARRIVAGE

Porshe 944 Turbo	225
Battle Chess	265
Quad	NC
Iron Lord	NC
Light Caméra Action !	NC
Sculpt Animate 4D	NC
Gunship	NC
Amazing Computing	40

JEUX

20 000 lieues sous les mers	215
Aargh...	205
Arkanoid	245
Artic Fox	195
Barbarians	250
Billard	295
Buggy Boy	250
Chrystal Hammer	165
Defender of the Crown	245
Explora	350
Faery Tale Adventure	380
Flight Simulator II	375
Insanity Fight	245
Interceptor	245
Jeanne d'Arc	295
La Guerre des étoiles	205
La Panthère Rose	205
Leader Board Collection	255
Manoir de Morte Ville	195
Passagers du Vent 1 + 2	305
Sky Fox 2	295
Starglider 2	365
Subbattle	290
Test Drive	245
The Three Stooges	295
Vampire Empire	205
Voyage au Centre de la Terre	295
Zoom	245

et beaucoup plus encore
DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE GRATUIT

LIVRES

Amiga Sounds and Graphics	245
Manuel Amiga Hardware	295
Manuel Amiga Intuition	295
Manuel Rom Kernel Device	450
Livre de l'Amiga Dos	199
Livre de l'Amiga Basic	249
La Bible de l'Amiga	299
SOS Amiga Dos	149
Livre du Langage Machine	199
Trucs et Astuces Amiga	199
Bien Débuter sur Amiga	149
Programmer's Handbook Ref	300

UTILITAIRES

Facc Floppy Accel.	350
Project D	495
The Demonstrator	395

BON DE COMMANDE COMPUTER CONCEPT

CR 7

Je désire un catalogue Amiga oui ☐ non ☐
Nom _____ Date :
Prénom _____ Signature :
N° _____
Rue _____
Ville _____
Code Postal _____
Tél. : _____
Carte bancaire ☐ Date d'expiration
N° ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Envoyez avec votre règlement à Computer Concept : 21, rue Tournefort - 75005 Paris

QTÉ	DÉSIGNATION DE L'ARTICLE	PRIX UNIT. T.T.C.	PRIX TOTAL T.T.C.
	En cadeau pour 3 articles différents		
1	Sky Fox II ☐ ou J D'Arc ☐ ou Aargh ☐	00,00	00,00
1	Catalogue Amiga	00,00	00,00 GRATUIT*
		Port	
		Total	

Vérifiez en outre que vous avez bien créé une unité *ENV:* (voyez comment faire un peu plus loin lors de la description de SETENV), car DPAT en a besoin.

Vous éviterez ces deux pièges et bien d'autres en étudiant à fond les startup-sequences de la disquette Workbench 1.3.

Mais le pire est encore à venir: la syntaxe donnée dans l'exemple, à savoir

alias ren "execute s:dpat rename []"

est fausse, ça ne marche que sans les guillemets. Mais à la fin, ça marche quand même.

La commande ALIAS peut évidemment être utilisée à tout moment dans une fenêtre SHELL, mais elle sera particulièrement précieuse dans votre fichier SHELL-Startup pour personnaliser votre système en fonction de vos besoins.

1.3. Les commandes du répertoire C.

Il y en a 64, dont quelques-unes sont nouvelles, d'autres sont améliorées.

Parmi les nouvelles, à remarquer la présence de:

FF qui n'est autre que le programme FastFonts disponible auparavant dans le commerce. La vitesse d'affichage du texte est considérablement accrue. Nous en reparlerons au sujet de MORE.

RESIDENT *Achtung Minen !!!*

Cette commande a la puissance mais aussi le pouvoir de dévastation de la dynamite. Le manuel consacre une page entière aux précautions à prendre avant de mettre une commande résidente en mémoire, mais comme il y en a certainement qui vont essayer de jouer avec RESIDENT sans avoir le manuel, ***sachez ce qui suit:***

pour être mise sans danger en mémoire en tant que résidente, une commande doit être pure, c.-à-d. réentrante et réexécutable. Réentrante signifie qu'elle peut être exécutée par plusieurs programmes en même temps, réexécutable qu'elle ne laisse pas dans la mémoire des traces susceptibles de poser des problèmes lors d'une deuxième exécution. L'immense majorité des programmes ne sont ni réentrants ni réexécutables à la fois. La mise en résidence en mémoire d'une commande non pure peut avoir des conséquences catastrophiques, pouvant aller jusqu'à corrompre la structure d'un disque dur. Le manuel consacre une page entière aux précautions à prendre avant de le faire. Avant de mettre une commande du répertoire C en résidence en mémoire, vérifiez par la commande LIST qu'elle a le bit "PURE" (non, il n'y a pas de faute d'orthographe). Exemple:

```
1> LIST sys:c/copy
copy      9848  --p-rwed 03-DEC-88
19:48:37
```

Notons encore que la commande PROTECT vous permet de mettre le bit PURE à une commande qui ne l'a pas, et que la commande RESIDENT permet de forcer le bit PURE. Vous avez donc la possibilité d'essayer ce qui se passe avec une commande non pure mise en résidence en mémoire, mais protégez votre disquette Workbench en écriture, et annulez tous les ASSIGN à des répertoires du disque dur. Lancez votre commande plusieurs fois de suite, puis arrangez-vous pour qu'elle soit appelée simultanément par plusieurs programmes. Si tout se passe bien, faites de nombreux essais, surtout si vos commandes agissent sur des écritures de fichiers, et vérifiez l'intégrité des fichiers en question . Ne vous plaignez jamais d'ennuis encourus pour avoir utilisé RESIDENT; la sécurité, c'est de n'utiliser avec ces commandes que les commandes que vous avez trouvées avec le bit PURE dans le répertoire C de votre disquette Workbench 1.3. Vous êtes prévenus !

ICONX permettant de lancer un fichier de commandes à partir du Workbench

SETPATCH destiné à être mis en tête de la séquence de démarrage

"pour remédier à un certain nombre de bugs connus des ROM's KickStart 1.2 et 1.3 (sic)". Je trouve la démarche très honnête car il est rare qu'un constructeur reconnaisse officiellement dans un de ses manuels d'instructions qu'il y a des défauts, non seulement dans des programmes anciens, mais aussi dans la toute dernière version, et fournisse le remède en même temps. Bravo Commodore.

SETENV, GETENV . Il est possible de créer une unité logique appelée ENV: (environnement) par une commande ASSIGN.
Exemple:

```
1> makedir ram:envir
1> ASSIGN ENV: ram:envir
```

SETENV permet alors de créer une variable d'environnement:

```
1> SETENV Editor df0:c/ED
```

cette ligne crée dans l'unité logique ENV: (ici le répertoire ram:envir)une variable de nom Editor et de valeur "df0:c/ED".

GETENV permet de retrouver la valeur d'une variable d'environnement

1> GETENV Editor donne l'affichage:

df0:c/ED.

Pour le moment, la seule utilité directe de cet ensemble est de donner au programme de lecture de fichiers MORE un "environnement" sous la forme d'un éditeur de votre choix appelable par pression d'une touche. Voyez plus bas MORE.

Le manuel signale également la possibilité d'utiliser ces variables d'environnement avec la nouvelle version de la commande IF, mais je n'ai pas creusé ceci. Il est encore indiqué qu'à l'avenir d'autres commandes seront créées, qui pourront faire appel à des variables d'environnement. Voilà donc un outil très prometteur, mais il faudra un peu de temps pour pouvoir disposer de toute sa puissance.

Parmi les commandes modifiées, remarquons:

LIST dont je vous laisserai le plaisir de découvrir toutes les facettes le jour où vous aurez en main la doc de 1.3. La plus remarquable modification est l'addition d'une option LFORMAT. L'exemple d'application donné dans le manuel prend presque une page et il faut bien nous limiter ; disons qu'elle permet de créer instantanément un fichier de commandes susceptible d'appliquer une commande donnée à une série de fichiers désignés par joker (#?). En d'autres termes, ceci donne la possibilité d'utiliser avec des jokers des commandes qui normalement ne les acceptent pas, et çà marche sans problème.

PROTECT qui permet de modifier les nouveaux attributs des fichiers (bit d'archive, bit "pure", bit de fichier de commandes)

PROMPT qui permet dans une fenêtre SHELL d'afficher le répertoire courant et le chemin

RUN qui permet maintenant de commander l'exécution d'une tâche en arrière-plan et de refermer la fenêtre CLI dans laquelle la commande RUN a été lancée, comme le faisait RUNBACK du domaine public. C'est particulièrement utile pour lancer dans la startup-sequence des programmes qui doivent rester en activité mais qui ne rendent pas la main au CLI . La syntaxe est:

RUN > NIL: nomdeprogramme

STATUS qui, dans le même ordre d'idées, permet maintenant d'écrire dans un fichier le numéro de process (CLI ou SHELL)dans lequel tourne un programme . Ce numéro peut être récupéré par BREAK pour arrêter ledit programme, et tout ceci peut être fait par le truchement d'un fichier de commandes lancé par EXECUTE. L'exemple du livre est:

```
STATUS > ram:toto COMMAND=nom-
deprogramme
BREAK < ram:toto > NIL: ?
```

il faut évidemment que le programme puisse être arrêté par CTRL-C, CTRL-D, CTRL-E ou CTRL-F sans quoi la

commande BREAK est impuissante

EVAL qui, ô merveille, nous permet de faire de l'arithmétique décimale, hexadécimale, octale ou booléenne, en envoyant le résultat dans un fichier ou à l'écran, dans la base souhaitée et sous un format déterminé. Etonnant, non ?

Amusons-nous un peu:

1> EVAL #XF * 15 LFORMAT "%O4*N"

fait le produit de F hexadécimal par 15 décimal, l'affiche en octal avec 4 chiffres, et va à la ligne, ce qui donne:

0341
1>

ce qui est parfaitement conforme au résultat attendu. Bon, ça m'a donné mal à la tête et il y a les deux tonnes d'anthracite à décharger dans la cour, avançons.

SKIP qui grâce à sa nouvelle option BACK permet le saut en arrière à une étiquette donnée par LAB; en conjonction avec EVAL et IF , on en arrive à pouvoir considérer l'ensemble des commandes CLI ou SHELL comme un langage de programmation. Sachant aussi que SKIP > NIL: ? attend une réponse un peu comme une instruction INPUT en Basic , c'est en plus un langage interactif. Vous pourrez donc modifier le cours de votre Startup-Sequence en répondant à une question que vous vous serez posée par ECHO. Ceci permet d'avoir par exemple une seule disquette de boot-up pour plusieurs configurations, et sera particulièrement utile lors du boot-up par disque dur.

INFO qui peut maintenant être appliqué à une seule unité; par exemple on peut demander INFO Part: où Part est par exemple le nom d'une partition du disque dur. Aaaaaattention !!! Ça ne marche qu'avec le nom de la partition tel qu'il figure dans la Mountlist. Par exemple, j'ai une partition qui s'appelle "STORE" et qui est référencée p4 en MountList.

Si je fais:

1>info store:

j'obtiens:

Mounted disks:
Unit Size Used Free Full Errs Status Name

Volumes available:
STORE[Mounted]
1>

Par contre, si je fais:

1>info p4:

j'obtiens:

Mounted disks:
Unit Size Used Free Full Errs Status Name
P4: 5.1M 6355 3844 62% 0 Read/Write STORE
Volumes available:
STORE[Mounted]
1>

Est-ce un bug ?? Ou une bogue (je n'aime pas trop ces termes français qui traduisent phonétiquement, encore qu'ici bug signifie insecte, ou sale petite bête, la bogue étant l'enveloppe épineuse de la châtaigne, il y a donc une certaine ressemblance, au moins dans les effets)?

Non, car le manuel donne la syntaxe:

INFO [<device>] et non INFO [<volume name>].

C'est donc parfaitement logique mais c'est un petit piège.

(A propos, vous connaissez cet horrible requester qui donne la sueur froide: "***Software error. Task held. Finish all disk activity..... Select CANCEL to reset/debug*** " . Vous savez par expérience que cliquer dans Cancel, si vous n'avez pas ***GOMF***, amène automatiquement le

ENFIN UN SPECIALISTE AU NORD DE PARIS

AMIGA ATARI ARCHIMEDES AMSTRAD VICTOR

PROMOS*

Amiga 500
écran couleur 1084
1 joystick
3 btes de disks 3"1/2
1 Tapis de souris
1 jeu (valeur 250frs)
7490,00 ttc

Amiga 500
écran couleur 1084
Extension mémoire
512 Ko A501
Sculpt 3d+ARender
20 Disks 3"1/2
8585,00 ttc

* Dans les limites du stock disponible
Credit Cetelem,Carte Aurore,Carte Bleue,Facilités de paiement
Conditions exceptionnelles pour collectivités,comités d'entreprise..

UNITES CENTRALES

Amiga 500 UC512Ko	NC
Amiga 500 UC+écran coul.	NC
Amiga 2000 UC 1Mo	9950,00 ht
Amiga 2000 UC+écran coul.	12900,00 ht
Amiga 2000 UC,écran,disk dur	18960,00 ht
Amiga 2000UC,écran,disk dur,XT	22165,00 ht
PROMO EDUC AMIGA	NC

EXCLUSIF !!!
Lecteurs externes
(DD, NEC)
3"1/2.....1250,00 frs
5"1/4.....1550,00 frs

OFFRE A2000
AMIGA 2000
Ecran Hte résolution 1084
Package Bureautique
(Maxiplan, Superbase et Prowrite)
Sculpt 3D et Animate 3D
1 an de maintenance sur site
15950,00 ht

OCCASIONS
1ère main des machines révisées
garanties 6 mois
à des prix défiant toute concurrence
appelez nous au
42.43.22.78.

SUPER
Reprise aux meilleures conditions de votre ST pour tout achat d'un AMIGA

Domaine Public Amiga
Recevez la liste sur disquette par simple envoi d'une enveloppe timbrée.
Echange et vente des DP
30 frs le disk, le 5ème gratuit

LIBRAIRIE

Bien débuter sur Amiga	149,00
Le livre du langage machine	199,00
Trucs et astuces	149,00
Clés pour Amiga	195,00
Rom Kernel : Exec	295,00
Rom Kernel : Libraries & Devices	445,00
Rom Kernel : Intuition Manual	295,00

S.C.A.P. INFORMATIQUE
62 RUE GABRIEL PERI 93200 ST-DENIS
METRO SAINT-DENIS BASILIQUE
OUVERT LE DIMANCHE MATIN DE 9H A 12H30
DU LUNDI AU SAMEDI DE 9H A 19H sans interruption
☎ (1) 42-43-22-78
Grand parking à proximité

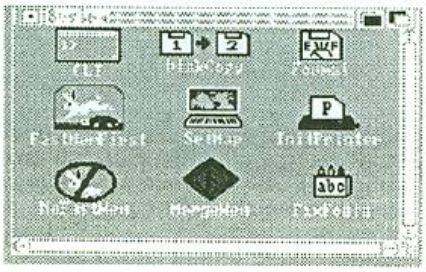
détesté GURU. Bon, en lisant bien, on se dit que "la" tâche qui est suspendue est celle qui a causé l'erreur, mais le système est-il mort pour autant ? Eh bien, non! Ou du moins pas toujours. Si vous avez POP-CLI ou quelque chose d'équivalent, ouvrez donc un nouveau CLI et si vous avez de la chance, vous pourrez continuer à travailler ! Comme quoi dans les documentations ou dans les messages, un certain sens de l'exégèse est utile (j'ai mis çà car je trouve que çà fait vachement bien dans un article). Cette trouvaille est due à M.James Nakakihara, courrier des lecteurs, *AMIGAWORLD* de Novembre 88, page 12. Je m'interroge d'ailleurs sur l'utilité de ce fameux requester, car un (bon) programmeur mettra dans son programme ce qu'il faut pour traiter l'erreur qui cause le gel du système, alors que l'utilisateur du CLI , auquel il me semble que ce requester est destiné, ne trouve pas dans sa documentation un traître mot sur ce qu'il doit faire face à ce requester. Dans mon expérience, cliquer le gadget RETRY n'a jamais donné de résultat, et sans GOMF cliquer Cancel a toujours donné un GURU.

Disons pour la défense de Commodore que l'Amiga est une machine destinée à un éventail très large d'utilisateurs, et qu'il est bien difficile de contenter tout le monde.

INSTALL bénéficie maintenant de deux options: NOBOOT et CHECK. Pas besoin de faire un dessin pour voir qu'INSTALL est devenu un outil antivirus rudimentaire mais utile.

Nous en resterons là pour les commandes du répertoire C. Les amateurs de CLI ne seront pas déçus, il y a matière à quelques bonnes soirées au clavier pour tirer la substantifique moelle de tout ceci. Il y a aussi de quoi se faire peur, pour ceux qui aiment.

1.4. Le tiroir SYSTEM



On y trouve en plus:

FastMemFirst et ***NoFastMem***, mais plus ***SlowMemLast***. Je ne sais plus par quel chemin SlowMemLast est entré dans mon système, je n'ai jamais su exactement ce qu'il faisait, et au fond, on s'en fout puisqu'il a disparu.

NoFastMem est utile pour faire tourner certains programmes archaïques (attention, ça remonte au plus à 85 , puisqu'avant l'Amiga n'existait pas ; dans notre monde particulier, la préhistoire n'est jamais très loin) qui se trouvaient tout malheureux d'être chargés ailleurs que dans le bas de la mémoire.

Je me souviens avoir acheté tout au début de mon expérience de l'Amiga, en juin 87, un programme qui s'appelait Music Studio, qui a refusé de marcher et que le vendeur a repris sans discuter, alors qu'il suffisait sans doute de faire NoFastMem.

FastMemFirst change l'ordre dans lequel l'Amiga va utiliser la mémoire. Rappellons que la mémoire vive est divisée en deux blocs. Un premier bloc de 512K (bientôt 1 méga avec le nouveau chipset) est le seul bloc auquel les coprocesseurs spécialisés aient accès. Le deuxième bloc, mémoire externe ou sur carte, s'appelle mémoire rapide ou "fast RAM". Son accès (direct et réservé) au 68000peut être un peu plus rapide.

FastMemFirst change l' ordre d'utilisation de mémoire en mettant à la disposition du système d'abord la mémoire rapide. Il n'est utile qu'avec plus de 1 Méga de mémoire. Je n'ai pas fait d'essais dans ce sens.

Il y a encore une commande MergeMem qui permet, dans le cas de l'utilisation de plusieurs cartes d'expansion mémoire, de fusionner les listes de mémoire de plusieurs blocs de mémoire de même type, afin d'accomoder des fichiers plus volumineux.

Sur mon système, si je fais:

1> SYS:SYSTEM/MergeMem, j'obtiens l'affichage:

RAM: configuration:
Memory node type $A, attribute $5, from $C004C2 to $C7E7FF
Memory node type $A, attribute $5, from $200000 to $3FFFFF Memory node type $A, attribute $3, from $400 to $7FFFF
No merging possible.

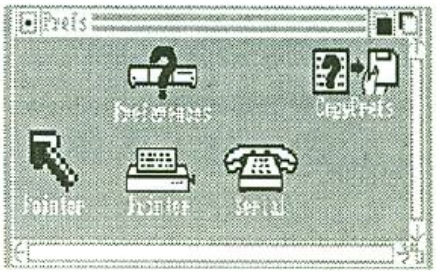
Ceci correspond bien à la configuration mémoire existante, et le système me dit qu'on ne mélange pas les torchons et les serviettes. Donc, si j'ai bien compris, ma configuration ne traitera pas de fichiers plus gros que 2 Moctets.

Dans le tiroir système, il y a toujours ***FORMAT***, mais avec une option ***FFS*** (Fast Filing System) applicable aux partitions de disques durs, nous y reviendrons au chapitre "Performances".

Il y a encore ***FixFonts***, qui remet à jour les fichiers ".font" lorsqu'on ajoute ou enlève des polices dans les tiroirs du répertoire Fonts.

1.5. Le tiroir PREFERENCES

A la place de l'icône familière de Preferences, on trouve un ***tiroir PREFS*** dans lequel il y a le nouveau Preferences, et trois autres icônes permettant d'accéder directement aux écrans de modification du pointeur, des paramètres du port série, et aux écrans relatifs à l'imprimante.



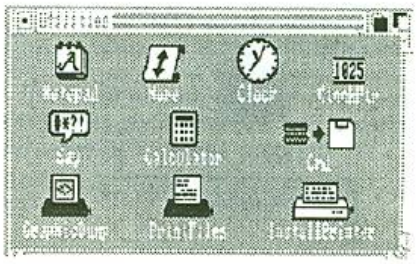
On y trouve aussi ***CopyPrefs***, qui permet de recopier au bon endroit de la disquette de boot-up le nouveau fichier system-configuration résultant d'une modification des préférences.

Tout ceci est très bien, mais ce qui manque cruellement, c'est un utilitaire permettant de choisir un parmi n fichiers system-configuration en cliquant une icône ou par un appel simple sous CLI. Pourquoi ??

Simplement parce que l'on peut avoir deux imprimantes, ou vouloir à l'occasion imprimer un écran graphique en vertical ou en horizontal sans se livrer à toute la gymnastique de Preferences. Procurez-vous ***SetPrefs*** (Fish 157) et cette joie ne vous sera plus refusée.

Le nouveau programme Preferences a été moultes fois décrit en divers endroits, son utilisation ne m'a causé aucun problème.

1.6. Le tiroir UTILITIES



On y trouve:

ClockPtr. Probablement l'horloge la plus intelligente et la moins perturbatrice qui soit. Je l'ai adoptée après en avoir essayé plusieurs autres. Un certain nombre de programmes d'horloge, en particulier ceux qui font automatiquement revenir l'horloge à l'avant-plan , sont assez dérangeants pour certains autres programmes.

Je me souviens d'une horloge de ce genre, qui, même cachée à l'arrière-plan, causait un rafraîchissement de la fenêtre de travail de Textcraft Plus toutes les minutes. Très amusant ! Ici, avec

ClockPtr, Commodore a fait le bon choix.

CMD pour rediriger la sortie parallèle ou série vers un fichier.

InstallPrinter. Une petite gentillesse pour transférer un driver d'imprimante du disque Extras (il n'y avait plus assez de place pour les mettre sur le disque Workbench) sans devoir passer par le CLI.

MORE.

Vingt dieux la belle église!!! L'ancien More ne permettait le défilement du texte à lire que dans un sens, d'où l'apparition du fameux utilitaire "Less" que l'on trouve partout sur les disquettes Fish pour lire les docs ou les ReadMe. Le nouveau MORE est superbe; on peut en bref s'y mouvoir comme dans un bon éditeur; en conjonction avec FF, la vitesse l'impression est vraiment ... impressionnante, même à partir d'une disquette. MORE peut encore effectuer une recherche de chaîne de caractères, et, comme signalé plus haut, appeler par simple pression de la touche E l'éditeur que vous avez spécifié grâce à l'unité logique ENV:. Voilà un utilitaire à la hauteur de l'Amiga.

GraphicDump a aussi fait sa toilette, il permet de faire une copie graphique de l'écran en quatre tailles fixes et une réglable, et il marche sans problème.

1.7. Les gestionnaires (Handlers).

Il y a bien entendu le gestionnaire *NewCon* qui permet de faire marcher le SHELL.

Il y a aussi le *RAD:*, nouveau disque virtuel résistant au Warm Boot (réinitialisation sans extinction de la machine) et qui permet à ceux qui ont la ROM KickStart1.3 de faire des Warmboots ultra-rapides. Ceci a été décrit déjà dans *A-News*, je n'y reviens pas. Je ne l'ai pas encore fait, n'ayant pas en main la ROM 1.3 au moment où j'écris ces lignes, mais j'ai des commentaires très enthousiastes d'autres utilisateurs. Auparavant, j'utilisais le recoverable ramdisk de *ASDG* (encore et toujours trouvé dans le domaine public) et il m'a rendu de bons services. J'ai néanmoins installé sans regret RAD: à sa place, il marche très bien, et a résisté à des dizaines de redémarrages suite à des accidents les plus divers.

1.8. Les librairies.

Les nouvelles librairies mathématiques doivent permettre de tirer avantage de la présence d'un coprocesseur. Je n'en ai pas, pas de commentaire.

1.9. Les unités logiques ("devices ").

Il y a, comme déjà signalé, de nombreux drivers d'imprimantes en plus sur la disquette Extras, mais, ce qui est remarquable, c'est la présence dans le manuel de 16 pages d'information sur les imprimantes, décrivant les fonctions soutenues par le driver et donnant les positions appropriées des switches DIP pour chacune d'entre elles. J'ai même trouvé le driver qui permet d'imprimer sur une Epson FX-85 la phrase:

"L'évêque de Nîmes va çà et là en buvant de la ciguë."

Entre nous, essayez ça sur votre imprimante, si tout passe, chapeau !

1.10. Les polices de caractères ("fonts").

Il en a trois nouvelles, Helvetica, Courier et Times. Elles sont jolies, la police "Times" fait très distinguée.

Voilà pour les possibilités additionnelles, et je suis sans doute passé à côté d'un certain nombre de choses intéressantes, mais le Courrier des Lecteurs est là pour quelque chose, à vous de jouer.

2. L'interface utilisateur ou la Symphonie Inachevée.

Le SHELL, c'est bien, mais il manque un tas de choses:

- une possibilité simple de programmer les touches de fonction

- la possibilité d'"iconifier" (c.-à-d; de réduire à la taille minimale) ou d'étendre à tout l'écran la fenêtre CLI ou SHELL d'une presion de touche

- la possibilité de sauver des fichiers d'historique de commandes

- la possibilité d'appeler à tout moment un CLI ou un SHELL depuis n'importe quel écran, par pression de touches, à la ***POPCLI***

- la possibilité de sauver un écran graphique, et de l'imprimer par simple pression de touches, à la ***GRABBiT***

- la possibilité de rappeler les écrans cachés par pressions de touche

- la possibilité, mentionnée plus haut, d'activer directement divers fichiers de configuration dans Preferences,

bref, un tas de choses qui rendent la vie tellement plus agréable et pour lesquelles il faut se tourner vers le domaine public.

Commodore a déjà incorporé dans le système pas mal de fonctions empruntées au domaine public, mais il semble que cette fois, le souffle ait un peu manqué.

Ceci est la raison pour laquelle j'ai gardé, en parallèle avec le SHELL, un CLI travaillant sous ConMan, qui est un modèle de gestionnaire commode à utiliser.

Retenons toutefois, en guise de transition au chapitre suivant, la nette amélioration de la vitesse d'affichage des textes grâce à FF.

JANUS INTERNATIONAL 9 rue Louis Fiévet 95600 EAUBONNE tel:39 59 55 48

MATERIEL AMIGA:
UC A500 4585F
UC A500 + A1084 7265F
UC A2000 11495F
UC A2000 + A1084 14170F

MATERIEL COMPATIBLE PC:
XT à partir de 7500F
AT286 à partir de 19800F
AT386 à partir de 38900F

La liste des accessoires et des péripheriques est envoyée sur demande

IMPRIMANTES STAR:
LC10 2490F
LC10 (couleur) 2800F
LC24-10 3800F

la liste des accessoires et du consommable est envoyée sur demande

Digitaliseurs format A3 et A4 à partir de 3800F
Traceur à rouleur format A3 à partir de 9990F

LOGICIELS ET LIBRAIRIE:
Un très grand choix de logiciels et de livres vous est proposé à un prix très compétitif.
Il s'agit d'un service sur mesure. Les produits sont chez vous sous 48 heures.
La liste est envoyée contre 3 timbres à 2,20F

DERNIERE MINUTE
Vous pouvez devenir membre du club JI. La carte de membre vous donne droit à une remise de 10% sur les logiciels . ACHAT D'UNE UC = CARTE JI GRATUITE

Des conditions d'achat très intéressantes sont faites aux clubs, CE, écoles, collectivités,...se renseigner

PROFITEZ DE NOS PROMOTIONS DE FIN D'ANNEE
A500+A1084S+LC10+CORDON+CARTE JI=8825 FTTC

PROMOTIONS DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES
A500+A1084S+LC10COULEUR+CORDON+CARTE JI=9100 FTTC

3. La performance.

J'ai mis ce chapitre en dernier car je tiens à terminer sur une note positive.

Personnellement, je range dans ce chapitre la compatibilité avec 1.2. En particulier, en ce qui concerne FFS, à part quelques programmes anciens ou quelques programmes du domaine public qui s'attachaient davantage à la structure des blocs qu'au principes de gestion des fichiers de l'AmigaDos, tout ce qui marchait sous 1.2 marche sous 1.3.

De grandes marques d'ordinateurs, que je ne citerai pas car je travaille pour l'une d'entre elles, se sont attirées la fidélité solide de leurs clients, précisément en assurant la compatibilité des versions successives de leurs systèmes d'exploitation, ce qui protège l'investissement en logiciel de leurs clients.

Commodore semble vouloir suivre cette voie pour l'Amiga, nous ne pouvons que nous en féliciter.

Au chapitre de la vitesse, j'ai signalé l'effet de FF. Lisez un texte sous le nouveau MORE, vous serez impressionné.

Enfin, les plus gâtés sont les possesseurs d'un disque dur, grâce à ***FFS*** (Fast Filing System). Après avoir formatté une partition de mon disque dur en FFS et constaté que le programme principal de *Sculpt-Animate 3D*, qui s'appelle "*sa*" et qui pèse 354 koctets, chargeait en moins de deux secondes, j'ai effectué quelques mesures de vitesse, dans une partition formattée en FFS, dans une partition formattée de manière classique, et, par curiosité, dans ram: . La première série d'essais consiste à mesurer le temps de chargement de deux programmes, l'autre à mesurer le temps nécessaire à la copie d'un fichier, à l'intérieur d'une même partition. De manière à se trouver dans des conditions identiques, je suis parti de deux partitions reformattées. Il est vraisemblable que dans des partitions ayant déjà fait l'objet de nombreuses opérations d'effacement et de réécriture, les temps obtenus seraient un peu plus longs, mais pour que la mesure ait un sens, il faudrait travailler avec des partitions ayant des histoires identiques.

Voici les résultats:

Chargement d'un programme: (les temps sont en secondes)

Nom	RAM:	Part. normale	PartFFS
sa	1	4	2
F-18 Interceptor	39	64	52

Copie du fichier "sa" dans la même partition:

(copy sa sa1 , effectuée avec COPY en ram:)

RAM:	Partition normale	PartitionFFS
3	30	5

Ceci appelle deux remarques:

1/ en ce qui concerne les programmes, les gains de temps sont évidemment différents car le chargement du programme ne comporte pas seulement le chargement du code en mémoire, mais aussi des opérations d'initialisation plus ou moins longues. Il est tout de même agréable de voir charger Sculpt-Animate 3D en deux secondes, et Deluxe Paint II en quatre secondes (ce temps comprenant dans le second cas le choix de l'option d'écran).

2/ en ce qui concerne la rapidité de manipulation des fichiers, les chiffres parlent d'eux-mêmes. Il s'y ajoute la possibilité d'avoir des commandes résidentes, donc d'exécution rapide, et l'ensemble devient vraiment très agréable

d'utilisation.

4. Les cactus.

Au niveau des "bugs", WB1.3 n'a pas l'air d'en avoir plus que WB1.2, c.-à-d. pas beaucoup. Attention toutefois, les ennuis parfois observés quand on travaille sur beaucoup d'icônes à la fois en maintenant la touche SHIFT enfoncée et en cliquant sur plusieurs icônes, ont l'air de toujours être là. En particulier,

si après avoir ainsi activé de l'ordre de 6 à 8 icônes, on déplace légèrement la souris en cliquant la suivante, il arrive que tout le paquet d'icônes se mette à clignoter pour un temps plus ou moins long, après quoi il peut se passer différentes choses, dans la plupart des cas, heureusement rien, à part une sueur froide. Avec Workbench 1.2, il m'est arrivé, en utilisant l'option de sélection multiple d'icônes et la fonction "*Discard*" du workbench, de voir disparaître toutes les icônes de la fenêtre et bien entendu tous les fichiers correspondants. Prudence donc dans ce domaine.

Ce qui est plus savoureux, c'est le mécanisme de l'obtention des disquettes 1.3. Vous allez chez un revendeur avec vos disquettes 1.2, et il est censé vous donner des disquettes 1.3 en échange, gratuitement, ce qui est appréciable et apprécié. Je me suis donc pointé chez un revendeur Commodore, bien sympathique et serviable d'ailleurs, qui m'a proposé de faire moi-même les copies sur un Amiga 500 muni de deux drives qui se trouvait là. Pas de problème, sauf que je me suis trouvé gratifié en prime du virus Byte Bandit. Lorsque je le lui ai fait remarquer, il m'a dit: " Pas étonnant, il y a toute la journée des clients qui viennent faire des copies sur cette machine ....". Je lui ai immédiatement fait cadeau d'une copie de la disquette VirusDisk distribuée par Giorgio Cupertino.

Commodore a vraiment des clients en or (vous voyez mes chevilles qui enflent)!!!

Au demeurant, c'est la même chose aux Etats-Unis, car vous pouvez lire la même histoire dans la doc de VirusX.

Et maintenant, avec les disquettes, on fait quoi sans documentation ?

Si vous lisez l'anglais, vous pouvez peut-être vous procurer le manuel, moyennant finances, par l'intermédiaire de votre revendeur. S'il ne l'a jamais vu, en voici les références:

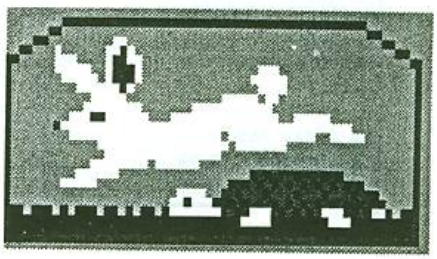
COMMODORE AMIGA
ENHANCER SOFTWARE
featuring AMIGADOS version 1.3
including KICKSTART 1.3
WORKBENCH 1.3
EXTRAS 1.3

ouf ! c'est le titre, il remplit toute la couverture. Comme je l'ai déjà dit, ce manuel est très bien fait, il y a des chapitres explicatifs sur les nouvelles fonctions, et plusieurs exemples de startup-sequences pour réaliser des configurations les plus diverses. Pour ceux qui ont des problèmes avec l'anglais, il faudra prendre patience. Peut-être Commodore France nous fera-t-il la surprise d'une documentation en français pour 1.4 ? Ce serait un cadeau merveilleux. ***(Ed: On nous dit que Commodore-France est en train de préparer le plus rapidement possible un manuel en français pour la version 1.3)***

Conclusion.

D'intéressantes possibilités nouvelles, une performance accrue, un début d'amélioration d'une interface utilisateur dont il ne faudrait tout de même pas oublier que c'était une des meilleures, si pas la meilleure dans la gamme de prix de l'Amiga, le tout sans compromis au niveau de la compatibilité, voilà un bilan très positif, et de quoi attendre 1.4 sans risquer de s'ennuyer.

Bon amusement !



COIN C : LATTICE contre AZTEC : le match

Voici enfin le test comparatif tant attendu LATTICE contre AZTEC, que le match commence.

Salut à tous

Maintenant que vous êtes remis de votre crise de foie et que vos économies se sont regonflées grâce aux étrennes, vous avez peut-être envie d'acheter un compilateur (à moins que vous préfériez un jeu, dans ce cas passez directement aux pages pleines d'images. Soit que vous ayez l'idée du programme du siècle (ou de l'année si vous êtes plus modeste), soit que vous désiriez tirer partie du maximum des possibilités de votre Amiga pour programmer vos applications personnelles ou bien que tout simplement vous en ayez marre de la lenteur du basic. Dans tous les cas il vous faut acheter un compilateur C et un macro assembleur compatible avec le compilo. Nous allons donc passer en revue les 2 principaux du marché : ***AZTEC C*** et ***LATTICE C***. Je ne parlerai pas ici des compilateurs domaines publics qui feront peut être l'objet d'un test ultérieur. Le principal intérêt de ces derniers est qu'ils sont quelquefois fournis avec les sources.

Comment distinguer à coup sur une sculpture moderne d'un sac poubelle éventré : une étude picturalistique de L. Yaithi, éboueur à Beaubourg.

Devant la recrudescence des méprises fâcheuses, j'ai décidé d'agir. Hier encore, Emile B., soudeur-gréviste chez Renault, a malencontreusement shooté dans une accumulation du célébre BRUTUS, croyant qu'il s'agissait d'un stock de bielles pakistanaises. Le pauvre homme est sous les verrous et doit plus de deux milliards au musée d'Orsay. Pourtant, il existe une méthode infaillible pour differencier des déchets sans valeur d'une création unique symbolisant la quête de l'artiste par rapport à lui-même vis à vis des concepts mécaniques d'une société industrielle. Il suffit de regarder autour de l'amas en question. Si l'objet attire quelques mouches bleues bourdonnant furieusement dans la peine ombre d'un recoin, c'est une poubelle. Si l'objet est entouré d'intellectuels braillant des citations de Marx, c'est un véritable SCHBLUGG et ça vaut la peau du C. Mais là encore, méfiance, certains intellectuels récitent parfois Le Capital à leur Propsac.....

T'es pas encore là, C

***El Yeti** vulgarise bestialement*

Entrons de suite dans le vif du sujet. Le LATTICE c'est le langage de référence des précieux manuels ***Addison & Wesley*** (***Rom Kernel, Intuition*** etc) mais comme nous parlons de C et pas d'une vulgaire recette de mamie Vano, pas de problèmes. En effet il s'agit d'un langage portable par définition (standard ANSI) et donc un programme en C pur (sans appels directs aux fonctions de la ROM) tournera aussi bien sur Amiga que sur ST ou PC et c'est (Beau, comme une crêpe au CHORIZO. (Mais qu'est ce qu'il déblatère l'autre piment ??? (en plus il ouvre des parenthèses en cascade comme le Kid maintenant))) ce qui fait tout l'intérêt de programmer en C. (ouf !)

Différences

La première grosse différence vient du type entier par défaut (int) qui est long sur le LATTICE et short sur l'AZTEC. Cette particularité permet à l'AZTEC d'aller plus vite en boucles puisque les indices sont sur 16 bits au lieu de 32 (le type short int désigne des entiers sur 16 bits, valeur comprise entre 0 et 65535 (unsigned short int) ou -32768 et +3767 s'il s'agit d'entiers signes (signed short int), alors que le type long int désigne les entiers sur 32 bits, valeur comprise entre 0 et 4294987295 (unsigned long int) ou -2147483648 et +2147483647 s'il sagit d'entiers signes (signed long int)) mais le problème peut être contourné par le LATTICE en déclarant les indices de boucle en short int (voir numéro de décembre). Attention tout de même car les fonctions de la ROM réclament des long int, gare aux méditations du GOUROU si vous leur passez un short comme argument. D'où la nécessité en AZTEC de rajouter un L après toutes les constantes qui sont passées aux fonctions de la ROM et de bien vérifier les types. Exemple : OpenLibrary ("intuition.library" , 0L). De toute façon il existe une option de compilation qui force les entiers à être sur 32 bits dans le compilateur AZTEC et vous pouvez l'utiliser si vous n'êtes pas sûr de vous. (Il suffit de LINKER avec l'option -lc32 au lieu de -lc c'est cool non ??)

La deuxième grosse différence vient des assembleurs. Si leur principe est le même (production d'un fichier .o utilisable par l'éditeur de liens ou linker pour les anglophones), l'AZTEC offre en plus la possibilité de faire de l'assembleur in line. C'est à dire que vous pouvez écrire une fonction en assembleur dans votre "texte" en C, pratique non ?. Quant au principe tous deux compilent en 2 passes pour le LATTICE LC1 produit un fichier intermédiaire .q puis un .o par application de LC2 à ce dernier, alors que l'AZTEC produit (avec cc) un fichier en assembleur puis appelle automatiquement l'assembleur. Intérêt : vous pouvez générer votre code en C puis faire des optimisations en assembleur (alors là je me marre car qui optimise un code produit par un compilateur C ???? autant écrire directement en assembleur !). Dernier détail les fichiers .o produits ne sont pas compatibles entre eux.

Le reste en vrac: l'AZTEC génère un code plus court et plus rapide ce qui n'est pas pour déplaire aux utilisateurs.

Quant aux manuels, celui du LATTICE se présente comme un gros carnet à spirale alors que celui de l'AZTEC est constitué d'un petit classeur qui se range dans l'emballage d'origine. Là encore le manuel de l'AZTEC se révèle légèrement plus complet que celui du LATTICE. Bien entendu tous deux sont en grand breton. Côté prix comptez entre 1500 et 1700 francs pour l'un ou l'autre des compilateurs (suivant les versions : attention la version commerciale de l'AZTEC coûte près de 4000 F alors que la version de base est disponible chez CIS à Talence pour moins de 1600F). Dernière chose, l'AZTEC possède un MAKEFILE bien connu des amateurs de système UNIX.

Compilation automatisée

Pour les autres j'explique : quand vous développez un très gros programme en utilisant la technique de la compilation séparée (voir numéro 7) chaque fois que vous faites une modif il faut recompiler le morceau et refaire une édition de lien. Si vous faites plusieurs modifications de fichiers il faudra les recompiler chacun à leur tour sans en oublier. Le make peut s'en charger, pour tous les fichiers qui sont dans un petit script il teste si la date du code source est plus ancienne que la date du fichier .o correspondant : si oui il passe au suivant si non il le compile, quand il a passé tous les fichiers il lance l'édition de lien comme indiqué. La compilation est donc automatisée et plus de risque de se tromper ou d'oublier de compiler un bout : il suffit de taper MAKE.

Si votre choix n'est pas déjà fait, voici le coup de grâce. Il ex-

iste pour le LATTICE des utilitaires de mise au point et de débogage (du moins sur le dépliant donné par LATTICE avec le compilateur) mais où sont ils et que valent-ils ? (qui suis-je ? ou vais-je ?) Alors que pour l'AZTEC il exite saint SDB (priez pour nous pauvres programmeurs) qui pour moins de 600 F vous permet d'exécuter votre code ligne à ligne (en voyant le texte source dans une fenêtre), de mettre des points d'arrêt, de vérifier le contenu des registres et des variables, enfin un véritable débogeur et même interpréteur puisque vous pouvez lancer des commandes directement en C depuis SDB. Décidément, merci monsieur MANX.

Bon maintenant que vous avez choisi et acheté votre compilateur vous le chargez et vous commencez à programmer. STOOOOOP !!!! commencez donc par lire la doc cela vous épargnera bien des désagrements et des crises de nerfs. Bien maintenant vous êtes fin prêt à programmer mais avant d'entamer cette ultime épreuve réfléchissez bien à ce que vous voulez faire : écrivez noir sur blanc (ou le contraire si vous ne pouvez pas porter votre copain africain) le cahier des charges, c.a.d. tout ce que doit réaliser le programme et comment il doit le faire. N'hésitez pas non plus à crobarder quelques écrans avec les positions des menus, gadgets et fenêtres.

Réfléchissez bien à ce que vous pouvez faire avant d'attaquer la programmation que ce soit sur papier avec une gomme et un crayon (outils indispensables au véritable informaticien) ou sur machine et écrivez si possible un organigramme global du déroulement du programme, il vous aidera plus tard à vous y retrouver.

Il ne vous reste plus qu'à réaliser le logiciel de vos rêves. Là aussi de la méthode : respectez bien l'indentation (voir les excellents articles de mon confrère CHORIZO KID) et mettez un maximum de commentaires même s'ils vous paraissent inutiles sur le moment ils vous serviront dans 6 mois ou si vous passez les sources à un copain ou (dernier maillon de la chaîne) à un éditeur si vous désirez être édité (et bien sûr gagner quelques Brouzoufs avec votre logiciel). En effet ce dernier ne se contentera pas d'une seule version sur Amiga et il faudra adapter le programme sur Atari (beurk quelle horreur !) PC etc ... Donc si vous avez une idée de programme que vous trouvez géniale pensez aux possibilités (souvent réduites) des autres machines en vue d'une éventuelle adaptation. Sur ce, bon courage et programmez bien.

ROMEO RAPIDO

SCOOP :

Pour les heureux possesseurs du LATTICE C cette vieille maison anonce la ***version 5.0*** de son compilateur en update pour 75$ (un peu moins de 450F). Cette dernière version comprendrait (d'après le dépliant) un débogeur, un makefile, des utilitaires UNIX et surtout un optimiseur de code permettant de gagner jusqu'à 40% en vitesse ou 40% en code, de toute façon le programme pédalera plus vite. Il semblerait que le MANX soit dépassé, tout au moins dans sa version actuelle (3.6). Nous attendons avec impatience la suite de cette guerre sans fin entre LATTICE et MANX ce qui ne devrait pas tarder car chaque fois que LATTICE améliore son compilateur, MANX produit une version encore plus évoluée et plus performante. De toute façon si vous achetez maintenant vous aurez droit aux update.

De même LATTICE anonce la disponibilité du *C++* un préprocesseur orienté objet pour le compilateur LATTICE (ou lala keskidit lui ?? Il serait trop long d'expliquer ce qu'est un langage orienté objet par contre sachez qu'un préprossesseur est une sorte de précompilateur. En C c'est le préprocesseur qui se charge de l'expansion de macro: par exemple lorsque vous ecrivez #define XCARRE X*X le préprocesseur se charge de remplacer tous les XCARRE par X*X dans le texte source puis commence la phase de compilation proprement dite) tant attendu par les développeurs. Mais attention 1.5M de mémoire sont nécessaires.

PROGRAMMATION DES GADGETS

Après l'exemple du mois dernier, voici les principes, que dis-je, les fondements de la théorie des gadgets. Si vous n'avez pas tout compris dans ce programme, cet article calmera vos angoisses. (Pour toute information sur les gadgets, voyez Anews n°8)

Notez avant tout cette règle : Pour un fonctionnement correct, deux "select zones" ne doivent JAMAIS se recouvrir, même partiellement. Cet "overlapping" peut conduire à toutes sortes de plantages et ne mérite que de figurer au musée du merdiciel.

D'autre part, les gadgets, nous l'avons vu, sont régis par INTUITION: il faut donc avant toute opération que votre programme ouvre la librairie correspondante. Ceci se fait en mettant en tête de votre fichier: #include <intuition/intuition.h>
dans les déclarations: struct IntuitionBase *IntuitionBase;
et au début du main: IntuitionBase = (struct IntuitionBase *) OpenLibrary("intuition.library",0);
à la fin du main: CloseLibrary(IntuitionBase);

Nous n'expliquerons pas ceci plus en détail, les librairies étant un sujet beaucoup plus vaste que les gadgets eux-mêmes.

Comment créer un gadget?

Il y a plusieurs moyens. La façon la plus naturelle est de l'attacher à la liste liée à une fenêtre : quand le programme ouvre la fenêtre, tous les gadgets sont créés. Mais on peut vouloir en ajouter un nouveau à la liste après l'ouverture de la fenêtre : deux solutions sont ici possibles. Premièrement, on peut modifier les chaînages de la liste pour incorporer une nouvelle structure et appeler la fonction RefreshGadgets. Cette fonction parcourt toute la liste et rend l'imagerie des gadgets conforme au contenu de chaque structure.

Ceci se fait par :

RefreshGadgets(Gadget,Window,Requester)

Avec:- Gadget = Adresse du premier gadget à rafraîchir;
- Window = Adresse de la fenêtre;
- Requester=Adresse du requester le cas échéant, NULL sinon.

Deuxième possibilité - meilleure -, on appelle la fonction AddGadget qui ajoute le gadget à la liste en modifiant elle-même les chaînages.

Ceci se fait par :

AddGadget(Window,Gadget,Position)

Avec:- Window = Adresse de la fenêtre;
- Gadget = Adresse du gadget à ajouter;
- Position = Rang qu'il doit occuper dans la liste.

Cette fonction retourne le rang auquel le gadget a été inséré, qui n'est pas forcément celui qui a été demandé : en effet, si Position est supérieur au nombre de gadgets, il est directement placé à la fin de la liste. Si vous souhaitez l'ajouter en fin de liste, le plus simple est donc de poser Position = -1.

Comment détruire un gadget ?

Laissez tomber la dynamite, la meilleure façon est d'utiliser la fonction RemoveGadget qui est le pendant de AddGadget.

Il faut écrire :

RemoveGadget(Window,Gadget)

Avec:- Window = Adresse de la fenêtre;
- Gadget = Adresse du gadget.

Il faut noter que cette commande ne détruit pas son imagerie; le seul résultat est qu'INTUITION ne réagit plus lorsque l'on clique dans la "select zone" qui est seule détruite.

Comment inactiver un gadget ?

Il se peut que l'on souhaite interdire l'utilisation d'un gadget TEMPORAIREMENT et le montrer clairement à l'utilisateur. On peut alors utiliser la fonction OffGadget qui le recouvre d'une trame ("ghosted"), le rend inopérant et positionne le flag GADGDISABLED déjà vu. Ceci s'obtient par:

OffGadget(Gadget,Window,Requester)
Avec:- Gadget = Adresse du gadget;
- Window = Adresse de la fenêtre;
- Requester=Adresse du Requester le cas échéant, NULL sinon.

On réactive le gadget grâce à la fonction symétrique OnGadget avec la même syntaxe: OnGadget(Gadget,Window,Requester).
Notez cependant que cette fonction ne rétablit pas l'aspect qu'avait le gadget avant d'être recouvert par la trame.

Comment savoir si un gadget est sélectionné ?

Le test consiste à tester si le drapeau SELECTED est positionné dans le champ Flags.

Exemple: if (Gadget.Flags && SELECTED) { /* sélectionné */ }

Mais si une fenêtre contient un grand nombre de gadgets, il n'est pas raisonnable de tous les tester jusqu'à ce que l'un d'entre eux soit sélectionné; ce qui nous amène à nous poser la question:

Comment savoir qu'un gadget vient de changer d'état ?

Lorsqu'un gadget change d'état, INTUITION envoie au programme des messages IDCMP (INTUITION's Direct Communication Message Port), en fonction de ceux qui ont été sélectionnés dans la structure NewWindow.

En effet, chaque fenêtre contient un Port (UserPort) qui reçoit des messages en provenance principalement de la souris. Ces messages ne peuvent être que des types sélectionnés dans le champ IDCMPFlags de la fenêtre : les seuls qui peuvent être envoyés par un gadget sont GADGETDOWN, GADGETUP et MOUSEMOVE. Votre programme doit donc être capable de les recevoir et de les traiter au fur et à mesure de leur arrivée.

Voyons un peu la signification de ces messages :

- ***GADGETDOWN*** est le plus important : lorsque vous cliquez sur un gadget (à condition d'avoir mis GADGIMMEDIATE dans ses Flags), votre programme reçoit un message de cette nature. C'est grâce à lui que vous saurez que l'on a touché à un gadget. (Obligatoire pour chaque gadget sauf si vous souhaitez un fonctionnement un peu surnaturel)
- ***GADGETUP*** est moins important mais surtout plus délicat à gérer: votre programme ne reçoit un message de cette nature que, d'une part, si RELVERIFY est mis dans le champ Flags du gadget et d'autre part, si l'utilisateur après avoir sélectionné le gadget relâche le bouton de la souris à l'intérieur de la select zone. Ceci sert pour les gadgets correspondant à une action importante, qui doit être mûrement réfléchie car elle peut avoir des conséquences graves (ex: destruction d'un fichier). Dans ce cas, l'utilisateur qui clique un peu trop vite sur ce gadget et se rend compte qu'il est en train de commettre une bourde monumentale a une porte de sortie : il sort le pointeur hors de la select zone et peut alors relâcher le bouton de la souris; le message GADGETUP n'est pas envoyé. Concrètement, que se passe-t-il?
Quand il appuie sur le bouton, INTUITION envoie GADGETDOWN au programme. Celui-ci attend alors GADGETUP en testant en même temps le flag SELECTED. Si ce message arrive alors que le gadget est toujours activé, cela signifie que l'utilisateur a relâché le bouton à l'intérieur de la select zone : on peut effectuer l'action associée. Si à un moment le gadget n'est plus sélectionné (SELECTED a disparu), le message GADGETUP n'arrivera pas car l'utilisateur a renoncé en sortant la souris hors de la zone avant de relâcher. Ce fonctionnement en deux temps équivaut à une demande de confirmation; l'action ne sera effectuée que lorsque l'utilisateur relâchera le gadget au lieu de l'être dès qu'il le sélectionne.
- Enfin le message ***MOUSEMOVE*** peut être reçu si vous avez mis le drapeau FOLLOWMOUSE pour ce gadget. Il vous avertit que la souris a bougé et il contient les coordonnées de sa nouvelle position. Il peut être utilé pour faire varier des effets de couleur ou sonores par exemple, mais cette utilisation est quelque peu contre-nature pour des gadgets booléens (plutôt du type oui-non, ouvert-fermé, etc...) et on l'utilisera plutôt pour des gadgets proportionnels.

Ces messages sont portés (pour faire chic, on dit: encapsulés) par des structures IntuiMessage. Quand plusieurs messages arrivent, ils sont rangés dans une file(FIFO). On obtient l'adresse de la première structure IntuiMessage de la file grâce à la fonction GetMsg.

message = (struct IntuiMessage *) GetMsg(Window->UserPort);

avec :
- message : un pointeur sur une structure IntuiMessage. On le déclare par struct IntuiMessage *message;
- Window : l'adresse de la fenêtre.

S'il y a des messages en attente, GetMsg retourne l'adresse de la première structure IntuiMessage de la file. Dans le cas contraire, elle retourne NULL. Pour attendre un message, on peut donc écrire :

while (!(message = GetMsg(Window->UserPort)));

(NB: votre compilateur risque de protester par un Warning si vous ne mettez pas (struct IntuiMessage *) : c'est moins bien pour Messieurs Kernighan et Ritchie mais ne chipotons pas : c'est correct.)

Notez bien aussi que cette écriture n'est pas la meilleure façon d'attendre l'arrivée d'un message car, dans ce cas, le processeur perd son temps à ne rien faire. Dans le cas de programmes susceptibles de tourner en multitâche, il faudra suspendre l'exécution jusqu'à l'arrivée du message: ceci se fait par la fonction WaitPort, plus compliquée et qui sort du sujet de cet article.("L'homme sage est celui qui connait ses limites.") (CLINT EASTWOOD))

Autre point important : lorsqu'un message arrive, INTUITION lui alloue dynamiquement une structure IntuiMessage pour l'ajouter à la file. Une fois que vous avez examiné le message par GetMsg, il faut le retirer de la file (Nous ne sommes pas en Pologne) pour libérer la mémoire car sinon, aprés avoir cliqué quelques milliers de fois sur un gadget (ou plus rapidement avec FOLLOWMOUSE qui envoie un message chaque fois que la souris bouge), vous saturerez la mémoire de votre Amiga (au demeurant trés vaste mais vous pouvez lui trouver une meilleure utilisation). Une fois que vous en avez fini avec le message, faites donc :

ReplyMsg(message);

Ceci le retirera de la file et libèrera la mémoire qu'occupait la structure IntuiMessage. Un dernier mot pour vous mettre en garde sur l'utilisation de cette fonction : votre pointeur message doit obligatoirement contenir l'adresse d'une structure IntuiMessage car si GetMsg a renvoyé NULL et si vous répondez, vous aurez en principe droit à quelque chose de rare sur AMIGA: un plantage tout bête, même pas de gourou!

Vous pointez alors un doigt menaçant vers l'article : "Il n'a toujours pas dit comment on peut connaître la nature du message, le fourbe !".
Rassurez-vous, c'est très simple. La structure IntuiMessage contient tous les renseignements dont vous rêvez :

```
struct IntuiMessage {     /* décrite dans intuition.h */
   struct Message ExecMessage;
   ULONG Class;
   USHORT Code;
   USHORT Qualifier;
   APTR  IAddress;
   SHORT MouseX,MouseY;
   ULONG Seconds,Micros;
   struct Window *IDCMPWindow;
   struct IntuiMessage *SpecialLink;
};
```

Dans le cadre de cet article, nous n'avons pas besoin de parler d'ExecMessage, ni de Code, encore moins de Qualifier. De même, je vous suggère de ne pas toucher à SpecialLink (d'ailleurs réservé au système): il s'agit des liens entre les structures IntuiMessage qui constituent la file (à moins que vous ne soyez un amateur inconditionnel de la quatrième dimension ou du rouge clignotant?).

La nature du message se trouve dans Class. exemple:

if (message->Class == GADGETDOWN) { /* traitement */ }

IAddress est aussi trés intéressant: ce pointeur contient l'adresse de l'émetteur du message. Par conséquent, pour savoir quel gadget a été sélectionné quand le programme reçoit GADGETDOWN, il y a trois solutions:

- soit on teste successivement le drapeau SELECTED de tous les gadgets jusqu'à ce que l'on trouve celui qui a été activé (bourrin);

- soit on compare l'adresse du propriétaire du message à celle de tous les gadgets tant que l'on n'a pas trouvé l'émetteur (mieux);

Par exemple:

```
if (message->IAddress == &Gadget1) Procédure1();
else if (message->IAddress == &Gadget2) Procédure2();
else if ... etc...
```

Notez au passage une finesse du Langage C: vous ne pouvez pas écrire quelque chose du style :

```
switch (IAddress) {
        case &Gadget1:{...}
        case &Gadget2:{...}...
}
```

En effet, les valeurs suivant un case doivent être des constantes. Or, par définition, sur l'Amiga, une adresse ne peut être considérée comme une constante, les programmes étant relogeables. Il faut donc écrire une cascade de "else if". C'est dommage car un switch aurait été non seulement plus 'joli'(plus facile à lire) mais aussi et surtout plus efficace du point de vue du code généré par le compilateur (plus rapide et prenant moins de place).

- Eh bien, figurez-vous que c'est possible; voici la bonne méthode : Il faut pour cela utiliser le champ GadgetID qui vous est réservé dans la structure Gadget. Placez dans ce champ une valeur différente pour chaque gadget (ex: son numéro). Après avoir récupéré cette valeur, votre programme pourra effectuer un switch.

ex:

```
Propri = ((struct Gadget *) message->IAddress)->GadgetID;
switch (Propri) { /* etc ... */
```

Mais ne nous égarons pas, la structure IntuiMessage recèle encore quelques trésors que je meurs d'envie de vous livrer.

MouseX et MouseY contiennent les coordonnées de la souris par rapport à l'origine de la fenêtre lors de l'envoi du message.

Mieux que le cachet de la poste pour situer le moment, Seconds et Micros contiennent l'heure exacte de l'envoi du message (Et pas avec un mois de retard, l'Amiga ignorant généralement les grèves). Micros contient le nombre de microsecondes écoulées depuis le début de la seconde où s'est produit l'événement. Seconds contient pour sa part le nombre de secondes écoulées depuis la mise en route de la machine, modulo 139 ans (il y a de la marge).

Enfin, le pointeur IDCMPWindow vous donne l'adresse de la fenêtre contenant le gadget qui a émis le message. C'est utile si vous avez en même temps à l'écran plusieurs fenêtres contenant des gadgets.

Un dernier mot pour vous dire que vous pouvez quand vous le voulez changer la sélection de messages que peut envoyer la fenêtre grâce à la fonction ModifyIDCMP avec:

ModifyIDCMP(Window,IDCMPFlags);

avec

- Window : Pointeur sur la fenêtre,
- IDCMPFlags : les nouveaux drapeaux, NULL si la fenêtre ne doit plus envoyer de messages.

Voilà, vous connaissez maintenant tout ce qu'il faut pour utiliser les gadgets booléens dans un programme. A vous d'adapter à vos besoins l'exemple du mois dernier et n'hésitez pas à faire part à A-News de vos trouvailles ou de vos questions; ou laissez-moi vos messages sur 3615 DEEP bal COINC ou BATCHMAN.

BATCHMAN

(Exigez le Label *BatchMan* et méfiez-vous des imitations Sud-Coréennes)

Les tests en silex d'EL YETi présentent :

MODELER 3D

EL Yeti, au péril de son capital santé, a testé pour vous ce mois-ci MODELER 3D d'AEGIS.

Comme son nom l'indique, ce programme est un modeleur, c'est à dire un éditeur d'objets 3D. *Aegis,* contrairement à une logique rétrograde et fort répandue, a donc commercialisé son programme de rendering (calcul définitif des images et des animations) avant le modeleur. Mais, afin de se donner bonne conscience, le Videoscape première version était fourni avec le célébrissime d3d, une espèce d'éditeur innergonomique au possible et minablement limité à 100 points.

Bon, je vous rassure tout de suite, avec Modeler, tout s'arrange. Si on fait abstraction du fait qu'il faille 1 méga minimum "mais si vous avez plus, c'est encore mieux", ce programme est équivalent aux modeleurs des gros systèmes 3D.

Le programme tourne en Hi-Res d'origine mais, pour les jeunes insouciants non encore possesseurs d'un flicker fixer et d'un écran multisync, une option permet de basculer en non-interlace. Petit détail sympathique : les couleurs de l'affichage (grille, points, polygones) sont redéfinissables.

Pour bosser, le programme vous propose deux types de vues : une projection "trois axes" (les points de vue des trois fenêtres sont modifiables à tout moment) et une autre "en plan". En plus, il permet un preview rapide et un super-preview couleur sans ombrage particulièrement pratique et distrayant (une option permet même de sauver les images obtenues).

Le programme peut gérer jusqu'à 8 écrans de travail (selon la mémoire disponible) et permet toutes les manoeuvres habituelles de copie-collage entre eux. On retrouve les outils habituels de ce genre de programmes : points, courbes, polygones, plans, boites, sphères, tubes, très faciles à mettre en oeuvre. Les commandes les plus répandues sont disponibles : rotations, extrusions axiales, extrapolations de profils, correction d'échelle dans les trois dimensions et, bien sûr, la possibilité de modifier point à point. Un zoom rustique, pas à pas au clavier, mais efficace facilite la visualisation du boulot en cours tout en permettant des interventions ultra-précises.

Bref, ce programme est aussi complet que ceux disponibles sur les gros systèmes. Conséquemment, il est aussi lourdingue à utiliser qu'un vrai. C'est un état d'esprit à prendre mais je conseille d'avoir sué sur de plus petits programmes avant de se lancer sur celui-ci sous peine d'être rapidement dégoûté par l'image de synthèse et l'imaginaire numérique.

Modeler 3D est le parfait complément de la nouvelle version 2.0 du *VideoScape* dont il permet également de créer les fichiers d'animation objet et caméra. Il peut importer des fichiers *SCULPT* mais ne sauvegarde que sous format VideoScape (c'est pas malin). J'attends d'essayer le *SCULPT 4D* et, sait on jamais, *CALIGARY* avant de vous dire quel est ze best solution.

La 3D sur AMIGA commence à intéresser les "pros" pas trop riches (voir *SONOVISION* de décembre, reportage sur le Computer Graphics de Wembley), mais notre bécane adorée est lente, lente, leeennte. Peut-être que l'injection d'oxyde nitrique dans le 68000 pourrait...

Erratum - Montage Interface Midi

On nous signale qu'un erreur s'est introduite dans un des schémas de l'article sur la page 37 du A-News No5 (Août). Sur la Figure 2 il est nécessaire d'ajouter un lien entre deux points (voir agrandissement). Sans ce lien l'interface ne marcherait pas.

CUPERTINO's ALOHA Newsletter # 20

(franglish version)

Monte-Carlo, le 15 Decembre 1988

Mes Cher(e)s Amigàdos,

Je souhaite le bienvenu à vous tous: anciens et nouveaux lecteurs, ainsi qu'à toutes mes lectrices car les AmiGamines sont plus nombreuses de ce que l'on imagine.

Je suis spécialement heureux d'accueillir des nouveaux Amigàdos car, j'en suis sûr, à l'occasion de Nöel beaucoup auront eu la chance de recevoir en cadeau cette machine merveilleuse qu'est l'Amiga.

J'invite tous ceux qui me lisent pour la première fois à se procurer les anciens numéros d'A-news. A l'intérieur vous trouverez aussi les précédents numéros de ma Newsletter; cela nous permettra de faire immédiatement une meilleure connaissance.

Cette édition sort sous forme réduite, mais... pour cause! Je suis enfin arrivé à *remanier* le Catalogue PDS et j'ai pensé qu'il était bon de l'offrir à tou(te)s mes lecteurs(trices). Je remercie Bruce Lepper, éditeur de A-News, d'avoir accepté de l'accueillir dans ses pages. Il s'agit d'un vrai service rendu à toute la communauté des utilisateurs Amiga.

D'ailleurs le Domaine Public est tellement étoffé qu'un seul catalogue ne suffit pas. Pour cette raison j'ai décidé de le rediger en deux parties. L'édition annexe constitue le "catalogue général". La deuxième partie sera dédiée à la collection FISH et, si tout va bien, vous la trouverez dans le prochain numéro.

Etant donné que ce catalogue vient gratuitement avec A-news, afin d'indemniser ceux qui récemment (Novembre et Décembre) ont acheté l'ancien, j'autorise ceux-ci à déduire 20 francs du montant total de leur commande en me renvoyant la première page de l'ancien catalogue.

Je vous rappelle aussi qu'au moment où vous lirez ces lignes je serai aux Etats Unis. Vos commandes seront donc honorées dès mon retour, à partir du 20 janvier prochain, selon la priorité établie par le cachet de la poste; (first in, first out).

En considération de la contrainte de place je ne publie pas d'index ce mois-ci et je vous renvoie donc aux articles que cette fois j'ai écrit un peu "à la queue leu leu".

Voilà, on commence.

Beep-Beep Virus

D'après les coups de fil que je reçois, j'ai l'impression que les Virus continuent à faire de victimes.

Etant donné que ceux connus en ce moment s'installent sur le *boot-block* (secteurs 0 et 1 de la piste 0), notre lecteur **Fabrice Lienhardt** de Strasbourg a eu l'idée d'étudier un "approche hard" pour nous offrir un moyen supplémentaire de défense.

Il s'agit d'un tout petit montage dont le schéma et la logique de fonctionnement ont été décrits dans A-news N° 9 (page 30). Ici je tiens simplement a confirmer le résultat positif des test que j'ai conduit à la demande même de Fabrice Lienhardt qui mérite une mention spéciale pour la simplicité de la logique utilisée dans son montage.

En ce qui concerne son utilisation, dont le "bip" vous indique qu'il y a eu écriture (donc possible danger) en piste 0, il est prudent de garder à l'esprit ces trois considérations:

a - Ecriture en piste zéro ne veut pas forcément dire secteur(s) 0 et/ou 1; une disquette pleine ou très fragmentée pourra être écrite sur les autres 9 secteurs (de 2 à 10) sans que le "bip" signifie anomalie.

b - Ecriture en piste 0, secteur(s) 0 et/ou 1, ne veut pas forcément dire (ni exclure!) qu'il s'agit d'un virus à tous les coups; le simple fait d'installer une disquette provoque écriture et, donc, le "bip". Dans cette condition il est possible d'avoir une confirmation indirecte de la présence d'un virus si vous installez une disquette et que vous n'avez pas de "bip"; en effet certains virus *attrapent* et *filtrent* la commande "install" et, alors que vous croyez avoir ainsi assaini une disquette, en réalité il n'y a pas eu écriture sur celle-ci, qui reste donc contaminée.

c - Ce montage, pour sa nature, *détecte* seulement les virus qui s'installent en piste 0; d'autres virus utilisant un autre système de contagion ne pourront pas être détectés. (Ce remarque n'enlève rien à l'efficacité de ce montage dans les autres cas déjà décrits.)

A ce sujet je vous informe que l'un de me lecteurs (Richard Brandon de Genève) vient d'en découvrir

La "CUPERTINO's ALOHA Newsletter (CAN) est une lettre d'information privée publiée à but non lucratif par Giorgio Cupertino à Monte-Carlo (Principauté de Monaco) et diffusée gratuitement par "A-news".

CAN - Copyright 1986, 1987, 1988 - Tous droits réservés - Toutes reproductions et/ou traductions même partielles et par n'importe quel moyen, strictement interdites. Les noms, marques et logos cités (reproduits) appartiennent à leurs propres maisons.

un qui s'appellerait "Mechanic Warriors" dont la caractéristique consiste à *s'accrocher* directement aux programmes et à donner des Read/Write errors de plus en plus fréquents. J'espère pouvoir vous en dire plus prochainement. Une fois de plus, j'invite tous ceux qui *découvrent* de nouveaux virus à me les signaler afin que je puisse les analyser et aider ainsi les autres lecteurs à se défendre.

Entretemps, tel que d'habitude, *faites attention avec qui vous entrez en contact...!*

Concours ABC

Avant de vous quitter je tiens à vous rappeler le concours permanent que j'ai organisé. ABC en effet veut dire "**AmigaBASIC Contest**"; les règles sont très simples; toutes les informations nécessaires ont été publiées dans le numéro précédent de A-news à l'intérieur de ma Newsletter (A-news N° 9, CAN # 19, page 6).

Pour ceux qui me lisent pour la première fois je répète ici qu'il s'agit tout simplement d'écrire un programme en Basic qui tienne au maximum sur une page écran; (pour être exacte: 23 lignes de 77 caractères).

Les programmes publiés seront primés avec des logiciels (des originaux neufs, bien sûr) que différents *sponsors* ont déjà mis à disposition à cet effet. D'autres sponsors m'ont déjà communiqué leur adhésion et ils ont promis de m'envoyer bien tôt la liste de leurs *contributions*; je la publierai dans le prochain numéro.

N'hésitez pas! Envoyez-moi vos petits programmes. Ne soyez pas timides et montrez votre talent. J'ai déjà plein de logiciels à distribuer et j'ai envie de primer plein de monde.

AmiJump Renewals

AmiJump stands for "Amigans" et "Jumpdisk". Certains lecteurs ont souscrit à ces deux organismes par mon intermédiaire et maintenant ont renouvelé leur abonnement. Cela fait plaisir soit à moi-même (car cela signifie que je vous avais bien conseillé) soit à Dick Barnes et Richard Ramella, éditeurs respectivement de ces deux organisations.

D'autre part, certains renouvellements ont créé de problèmes car, au delà de l'Atlantique, encaisser un chèque européen coûte 30 dollars! (Je répète: trente dollars!). Vous pouvez bien imaginer la convenence économique de celui qui doit encaisser votre argent.

Ceci ne veut pas dire que vous êtes obligés de renouveler par mon intermédiaire, mais si vous le faites directement, s.v.p. envoyez en reglement un chèque en dollars tirés sur une banque américaine; chèque que vous pouvez demander à votre banque. (Ceci s'appelle un "International Money Order".) N'envoyez donc plus vos chèque personnels aux Etats-Unis. Si de toute façon vous avez des problèmes, contactez-moi et je vous aiderai bien volontier.

Amigalement Vôtre

Je suis en train d'écrire ça à la mi-décembre, tandis que vous me lirez début janvier. Quelle meilleure occasion donc pour vous souhaiter de passer de Bonnes Fêtes et, surtout, une Bonne et Heureuse Année. Mes meilleurs voeux à vous, bien sûr, mais aussi à notre Amiga, avec l'espoir que le 1989 ammenera plein de choses intéressantes: logiciels, accessoires, périphériques et je ne sais pas quoi d'autre encore. Une fois de plus donc, repetez avec moi tous ensemble: VIVA AMIGA!

AMIGAlement Vôtre,

- Giorgio Cupertino -
Certified Amiga Developer

Credits: Cette Newsletter est quasi totalement mise en page sur **AMIGA** avec **Professional Page** et imprimée sur une **Apple LaserWriter PostScript**. Une partie des annexes est réalisée avec un **Apple IIc** avec **FullText** et imprimés sur une machine à écrire **Triumph** à marguerite, avec ruban de polyéthylène, par l'intérmediaire d'une interface **ADLER**. L'en-tête est préparé sur AMIGA avec **PrintMasterPlus**, imprimé sur matricielle **EPSON** et photocopié, pour le *master* final, avec une **Nashua**. Dans le processus n'intervient aucun procedé de *collage* (couper-coller) manuel. Le tout avec une très grande aide et beaucoup de patience de la part de ma femme et de quelques amis.

Je désire remercier tout spécialement le magasin **Gloria** à Monte-Carlo pour m'avoir toujours mis à disposition sa LaserWriter à n'importe quel moment et sans limite de temps. (Merci Marzio et Patrick!)

AmiCat

* prononcez: Amiquette

Catalogue PDS 1988/89 pour AMIGA

franglish version

PDS stands for "Public Domain Software". Les disquettes du domaine public contiennent des programmes que les auteurs (ou leurs respectives maisons de distribution) ont contribués à la communauté des utilisateurs afin de faciliter l'échange de renseignements, le debug, les commentaires etc. Certains programmes ne sont pas domaine public dans le sens strict du terme, mais ils sont diffusés selon la formule du Freeware/Shareware.

Avec ce système les auteurs diffusent gratuitement leurs programmes et ils s'attendent à recevoir des "donations" ou des "registration fees" par les utilisateurs qui ont décidé, après avoir ainsi testé leurs programmes, de les utiliser couramment.

Peu savent que l'Amiga possède une des bibliothèques des programmes PDS parmi les plus importantes; soit pour la qualité, soit pour la quantité, soit, encore, pour la variété. Le Domaine Public de l'Amiga est une mine d'or et une aide précieuse pour qui, passionné de la machine, désire profiter de ses performances extraordinaires.

Dans le Domaine Public vous trouverez des programmes pour tous les goûts: Slide-Shows, Images digitalisées, Graphisme, Animation, Musique, Jeux, Icônes Animées, Exemples de programmation en 'C' (très souvent avec le code-source!), Utilitaires, Langages, Tutorials, des programmes en Basic bien sûr, et... beaucoup d'autres encore.

En principe chaque mois, j'annonce dans **"A-news"** les nouveautés que je reçois et que je mets à disposition de tous mes amis lecteurs. Notamment j'assure la distribution de la collection complète de la série "FISH", "AMICUS", "FAUG"et "AmigoTimes" ainsi que la meilleure sélection de "The Amigan" et de la série "TBAG" qui est disponible à partir du numéro 11. En plus, chaque fois que j'en ai l'occasion j'ajoute les meilleures sélections provenantes d'autres collections.

DIRECTORY

Abonnements PDS	page	C2
Jumpdisk	page	C3
The Amigans	page	C3
Developer's Disks	page	C3
P. D. Software	page	C3
Amigan	page	C4
AmigoTimes	page	C4
CAN + French	page	C5
Démos Sélectionnées ..	page	C5
TBAG	page	C6
FAUG	page	C7
Stickers	page	C8
JumpCat	page	C8
Virus-Diskette	page	C8
Logithèque PDS	page	C8
Mises à jour	page	C8
Prochaine Edition	page	C8

Petite description des disquettes PDS pour AMIGA:

Dans l'esprit de mieux "guider" votre choix j'ai voulu résumer ici une petite description des différentes disquettes PDS disponibles pour votre AMIGA.

Par décision strictement personnelle et arbitraire, je les ai partagées en trois grandes catégories:

- Public Domain Software (y compris Shareware et Freeware)
- Demos (et/ou Slide-Shows)
- Developer's diskettes

Voilà en gros quelques explications: dans la catégorie PDS vous trouverez en général toutes les disquettes distribuées par des Users Groups, Clubs, Revues etc., etc.; (dans la plupart des cas il s'agit de vrai Domaine Public, mais on peut y trouver aussi des programmes Shareware/Freeware).

Vous pouvez bien imaginer en quoi consiste une disquette de Démo et/ou un Slide-Show; deux mots, donc, pour les disquettes développeurs; dans la quasi-totalité des cas, celles-ci ont été mises à disposition directement par Commodore. Attention!, ces disquettes, même si elles ont été mises à disposition du public, dans certains cas ne sont pas "domaine public" et donc vous n'avez pas le droit de les "passer" à quelqu'un d'autre.

Eh bien, maintenant que vous savez quoi attendre d'une catégorie de disquettes plutôt que d'une autre, quelles disquettes choisir?!

Ce catalogue est publié à Monte-Carlo par Giorgio Cupertino - B.P. 17 - 98001 Monaco Cedex - (Tel. 93.50.02.84)

AmiCat - Copyright 1988, 1989 - Tous droits réservés - Toutes reproductions et/ou traductions même partielles et par n'importe quel moyen, strictement interdites. Les noms, marques et logos cités (reproduits) appartiennent à leurs propres maisons.

Refaisons le parcours à l'envers: les disquettes développeurs en principe intéressent les programmeurs; donc... no support provided!

Pour les DEMOs et les Slide-Shows je publie de temps en temps une petite description; évidemment ici le choix sera dicté par votre goût personnel.

Voyons maintenant les "vraies" PDS. On peut dire qu'il y a les FISH et... toutes les autres. Les FISH (d'après le nom de celui qui "maintient" la bibliothèque - Mr. Fred FISH) offrent un choix très complet, leur qualité est en progression constante; elles contiennent souvent le code source de différents programmes et plusieurs "fichiers-texte" avec le mode d'emploi, les "bugs" connus, les instructions de compilation, etc. etc. Cette collection est devenue tellement importante que ne peut pas trouver place dans ce catalogue. Pour cette série il est donc nécessaire de se référer à un descriptif séparé.

Et les autres PDS? Là ça devient difficile de guider votre choix car la quantité et le genre du contenu est très variable. Certaines contiennent beaucoup de programmes d'une qualité moyenne, d'autres contiennet deux ou trois programmes exceptionnels qui justifient l'achat de la disquette et le reste.... poubelle. D'autres encore sont très techniques (beaucoup d'utilitaires intéressants d'ailleurs), d'autres contiennent seulement des jeux. Le seul conseil que je peux vous donner est de lire attentivement le catalogue avant de commander afin d'être sûr de choisir selon votre goût et vos nécessités.

Je vous signale que pour toutes les disquettes je limite la déscription aux programmes que j'estime être les plus intéressants ou qui pourraient plaire à tout le monde. Une description plus complète et détaillée se trouve sur la disquette **JumpCat** décrite plus loin.

En conclusion je peux vous assurer une chose: si vous aimez votre Amiga et si vous prenez le temps d'analyser n'importe quelle disquette du Domaine Public, de voir ce que fait un programme ou un autre, de comprendre "comment ça marche", vous serez étonnés de voir tout ce que l'on peut faire avec l'AMIGA.

Catalogue sur disquette

Avant de passer à la description des disquettes PDS je tiens à préciser que celles-ci sont désormais plus de 400; les "FISH" toutes seules ont franchi la barrière de 160 disquettes disponibles (!) et cela ne rend guère facile ni de diffuser un catalogue imprimé, ni de le garder à jour.

Une description complète et détaillée se trouve sur le nouveau **"JumpCat"** (courtoisie de Mr. **Richard Ramella** éditeur de Jumpdisk) qui est offert au prix spécial de 25 francs (voir bon de commande).

Sur cette disquette vous trouverez une description complète du contenu des disquettes suivantes:

FISH	de 1 à 146
FAUG	de 1 à 75
AMICUS	de 1 à 26

Cette disquette vous sera utile non seulement à choisir les disquettes qui vous intéressent, mais aussi à repérer facilement et rapidement les programmes dont vous avez besoin sans devoir regarder vos disquettes une par une.

Service Abonnement PDS

Certaines "séries de disquettes PDS" à plus large diffusion (notamment FISH) entrainent périodiquement la disponibilité d'un certain nombre de disquettes; le prix de chaque abonnement est relatif à un nombre bien précis de disquettes tel qu'indiqué sur le bon de commande. Votre avantage principal consiste surtout dans la réception immédiate de toutes nouvelles disquettes de votre intérêt sans devoir attendre la sortie d'une prochaine Newsletter et/ou d'un nouveau catalogue.

N.B.: Un abonnement n'implique pas (ni exclut!) que vous recevrez une disquette par envoi. Il est fort possible que vous recevrez 2 ou 3 disquettes à la fois et après plus rien pendant 8-10 semaines, la fréquence des envois étant liée à la réception ou à la préparation de ma part des originaux à dupliquer. De toute façon, je m'engage formellement à vous "retransmettre" ce que j'aurai à disposition dans le plus bref délai et à garder en stock chez moi un nombre de disquettes suffisantes pour garantir tous les envois correspondants aux abonnements en cours.

Description des Abonnements disponibles:

FISH: Les disquettes FISH n'ont pas besoin d'être presentées ultérieurement. N'oubliez pas d'indiquer à partir de quel numéro vous désirez les recevoir.

PDS-MIX: L'esprit de cette formule est de vous mettre à disposition périodiquement une sélection variée des meilleures disquettes diffusées par des Clubs AMIGA. Il est impossible de vous dire au préalable ce qu'il y aura dedans, mais l'esprit est le suivant: de tout un peu...! Les disquettes porteront une indication claire de leur origine et, même, dans la mesure du possible, une petite notice. Déjà parues: **"Relief et 3D"** (#1); **Solitaire** (#2); **MixedGames** (#3); **Vdraw** (#4); **PacMan87** (#5) et **JeuxDivers** (#6).

The BEST of...: Tel que le titre l'indique, ce seront des disquettes dont le contenu sera une sélection de qualité. Ces disquettes seront "prêtes à l'emploi" avec l'adjonction des icônes dans tous les cas possibles, des notices et/ou des conseils d'emploi. Elle seront organisées par thème. Déjà parues: **Utility Disk** (#1); **IconSamples** (#2) et **IconTools** (#3).

AmiGraph - DemoPicAnim: Cette série, tel que son nom l'indique, sera dédiée aux démos, aux images, à l'animation et au graphisme en général. Les passionnés du graphisme pourront trouver plein "d'inspiration"; les revendeurs pourront profiter des **"démos tournantes"** pour mettre en valeur la machine; tous les utilisateurs pourront faire "baver" leurs amis qui n'ont pas encore l'Amiga et/ou ceux qui ont une autre machine. Ces disquettes seront configurées pour pouvoir être automatiquement bootables et/ou gérées par icônes. Où il sera possible, les images seront affichables soit sous forme de slide-show sans fin, soit par appel direct. Déjà parues: quatre disquettes.

Attention: les disquettes PDS-MIX, The Best of... et AmiGraph sont disponibles uniquement sur abonnement.

Satisfaits ou remboursés!

Je sais fort bien que le fait de souscrire à quelque chose pourrait vous faire sentir "liés". Voilà donc ma garantie: si pour une raison quelconque vous n'êtes pas satisfaits, vous avez droit sur simple demande et sans besoin d'explications de votre part à être remboursés au pro-rata pour la partie des disquettes pas encore envoyées. (**N.B.**: Si vous êtes débutants sur Amiga les abonnements aux disquettes PDS-MIX, The Best of... et AmiGrpah sont spécialement conseillés car toutes les disquettes ont été configurées pour être "prêtes à l'emploi".)

Jumpdisk

Jumpdisk a été la toute première **magazette** (**MAGAZ**ine on disk**ETTE**) pour Amiga.

Pour qui ne la connaît pas encore (ou qui tout simplement a vu un échantillon qui maintenant est plutôt ancien), je vous donne un petit aperçu de sa structure et de son contenu:

- Tel qu'un "vrai magazine", elle contient (en anglais évidemment) toutes les *rubriques* traditionnelles: les lettres de lecteurs, le message de l'éditeur, des articles, l'annonce de nouveautés, bugs reports, mises à jour (update & upgrade), tests de produits (hard et/ou soft).

- En plus d'une revue traditionnelle vous trouverez aussi des **programmes** en Basic que vous pourrez lister pour comprendre "comment ça marche". Depuis quelques numéros, à la demande d'un certain nombre d'abonnés, Jumpdisk a commencé à inclure aussi des programmes en 'C' avec le code source.

- Si les articles et les programmes ne vous suffisent pas, sachez que Jumpdisk a commencé aussi à publier des ***tutorials*** sur trois arguments qu'aucun utilisateur Amiga ne peut se permettre de négliger: le BASIC, le 'C' et l'AmigaDOS.

Toute la disquette est **entièrement gérée par Icônes et Menus**. Même si vous êtes nouveaux sur Amiga, vous n'aurez aucune difficulté à vous en servir.

Si vous désirez recevoir cette disquette chaque mois par avion, ne perdez pas de temps et repportez vous au bon de commande; je suis convaincu que vous en serez très satisfaits.

The Amigans

The Amigan Apprentice & Journeyman (en abregé "The Amigan") est la Newsletter officielle du Club "The Amigans" (Hatteras, N.C., U.S.A.).

"The Amigan" est en absolu **la meilleure Newsletter existante pour Amiga**. (Je le dis en connaissance de cause car je suis abonné à plusieurs Newsletters.)

Il faut ajouter aussi que Dick Barnes (Président du Club et Editeur de la Newsletter) compte sur un Associated Editor d'exception: John Toebes dont les programmes (commerciaux et Domaine Public) sont appréciés au niveau international.

Bref, si vous désirez exploiter à fond votre AMIGA, être à jour sur les nouveautés, lire des *product-reviews* en profondeur, bénéficier de tutorials de première qualité, rassurez-vous: The Amigan vous apportera, tous les deux mois, plein d'informations et de réponses; même celles pour lesquelles vous n'auriez jamais imaginé poser de questions. Environ **60 pages** (en anglais) à chaque édition.

Tous ceux qui désirent "être avant les autres" pourront souscrire à "The Amigan". (Voir le bon de commande.)

Developper's Diskettes

RKM Examples Exemples tirés du Rom Kernel Manual
(IFF sources, Printer Spooler, Errata Vol. 1.1)
Cette disquette contient des exemples de programmation en 'C' qui constituent la base pour ce qui déboutent en 'C' ou qui s'approchent de l'Amiga pour la première fois.

Goodstuff 1.1 Dans le même esprit de la disquette précédente son contenu est fourré d'exemples de programmation. Un complement indispensable pour tous ceux qui désirent programmer en 'C'.

SerTools Il s'agit d'un ensemble de fonctions et procédures en "C" permettant de gérer le port série avec la possibilité d'utiliser le device TIMER.

Amiga Programmer's Suite Préparée par RJ Mical: si vous désirez sérieusement programmer en 'C' et/ou en assembleur vous trouverez sur cette disquette des exemples de base réalisés par un des "pères" de l'AMIGA.
(Vous trouverez son contenu aussi sur la Fish 107 - ProSuite)

"Printer-Helper" Parmi autres choses vous trouverez un "printer driver generator" avec deux petits fichiers qui vous permettront de tester toutes les séquences ESCape supportées par votre imprimante et d'imprimer le set de caractères complet de celle-ci.

FLamDP-II Courtoisie de Mr. Alexander Livshits
Toute dernière version de la disquette FLam avec des nouveaux programmes et nouveaux utilitaires avec mise à jour des programmes précédents.
Vous y trouverez deux petits "mouse-hacks": **"DrunkenMouse"** et **"AZERTYmouse"** ainsi que deux programmes très pratiques: **Record-Replay** et **PrinterStealer**; le premier vous permettra d'enregistrer dans un fichier une séquence d'opérations effectuées au clavier et/ou avec le mouse et de "rejouer" cette même séquence à partir du fichier ainsi créé; avec l'autre vous pourrez stocker sur disquette tout ce que l'AMIGA croit envoyer à l'imprimate; très pratique, soit pour enregistrer sur disque un formatage bien précis, soit pour vérifier et "debugguer" programmes et fichiers.

Public Domain Software

GoMoko + Paint-1 celle-ci a été la toute première disquette du domaine public: en ABasiC! Elle est prête à l'emploi et vous pourrez utiliser aussi tous les autres programmes écrits en **ABasiC**. (ABasiC n'est pas domaine public et vous n'avez donc pas le droit de le "passer aux autres".) Le ABasiC (à ne pas confondre avec l'AmigaBasic) a été le tout premier basic distribué avec l'AmigaDOS 1.0, mais il marche correctement soit en 1.1, soit en 1.2; vous en aurez besoin pour utiliser les programmes en ABaisC, notamment ceux qui se trouvent sur l'Amicus # 1.

DBW-RENDER Version 1.0 - Programme de **"RAY-TRACING"**
Si vous êtes passionnés par cette technique et par les images qu'il est possible de créer avec, vous ne pouvez pas vous passer d'ajouter cette disquette à votre collection.

The Amigan

Cette série de disquettes est organisée par le même Club qui diffuse la newsletter "The Amigan Apprentice & Journeyman" déjà décrite dans ce catalogue. Je ne distribue pas toute la série car il y a beaucoup de duplications avec les FISH et les AMICUS; en revanche j'ai trouvé sur certaines des programmes "uniques" qui justifient l'achat d'une référence bien précise.

Voici donc la description de celles que j'ai jugées interessantes:

Amigan 3 **C-Kermit** Kermit de dérivation UNIX pour Amiga. (Uniquement pour utililsateurs avertis; no support provided!)

Amigan 5 schéma de construction d'une **extension mémoire** pour Amiga 1000
STAT nouvelle commande qui vous donne la priorité, l'adresse et le "path" pour chaque "task" tournant dans votre AMIGA

Amigan 7 **NEWZAP** un file-zapper
"Ing" (another **'oing-demo**) et autres petites choses.

Amigan 9 **FONTS** des nouvelles fontes; voir description Amigan Vol. 2 #2.
MANDALA musique fractale avec graphisme
BLITZFONTS pour accélerer la vitesse d'affichage du texte
AUTOMATA a Modula 2 program pour créer self replicating cellular automata.

Amigan 10 **Popcli III** (new improved version of PopCLI)
Diagnostic programme pour tester mémoire et lecteurs de disques
BLITTER LAB pour comprendre et tester le blitter
INTUILAB routine pour la manipulation des windows & screens
BOBS demo pour Bobs and VSprites

Amigan 11 **Conman 1.0** - official release (voir Amigan Vol.2 #4)
DiskMan 2.0 Directory utility utilisant la souris (on peut visualiser 2 directories en même temps)
DFree pour connaître le nombre de bytes disponibles sur une disquette.
WinSize pour connaître ou établir la dimension d'une fenêtre active.
Prefs sans besoin de changer "preferences" vous pourrez changer plusieurs paramètres parmi lesquels le "pointer" de la souris; j'ai trouvé cette option très amusante d'autant plus que sur cette même disquette, il y a presque 60 "pointers" différents dont certains sont très beaux.

Amigan 12 **AutoPics** pour automatiser tous programmes de Slide Show
(utilisez votre favori ou les trois qui viennent avec)
NewZap3.1 File Sector Editor (very new version)
WindowKeys pour manipuler écrans et fenêtres sans toucher la souris...

Amigan 14 **A68K** 68000 Assembler + BLink
Compu-Calc! Calculateur avec source en Assembleur. Conversion très facile de/à HEX, OCT, BIN, DEC.
FFont Version 2 - Fast Fonts
FFormat with authomatic INSTALL
Resident une necéssité pour les utilisateurs du CLI
Rileg GREAT! IFF SMUS song player.
Vous pouvez jouer la musique créée avec Sonix sans besoin d'avoir Sonix.
Wordwright Word Processor

Amigan 15 **IFF2PS** Pour convertir images IFF en files PostScript (programme très complet)
SuperView Nouveau programme d'affichage d'images. Pour afficher tous genres de formats (IFF, HAM, OVERSCAN, etc.)
MenuRunning Funny, handy and interesting authomatic Menu runner - Customizable
Autres petits programmes très intéressants

Amigan 16 **Arp1.1** Official release 2 of the AmigaDOS replacement project program.
Flip1.1 Programme pour imprimer en horizontal.
LDebugDemo version démo d'un Source Level Debugger pour LATTICE C et Assembleur.
Mach - version 1.6a - pour description et version 2.1 voyez AmigoTimes 1.1
Patch 1.2 pour patcher deux bugs dans le Kickstart 1.2 (à votre risque) (A1000 uniquement)
Undelete to undelete un fichier accidentellement détruit.
VGad Gadget editor. Pour Programmeurs.

Amigan 17 **Diskx Version 2.1** by Steve Tibbet.
Disk Sector Editor with ASCII string searcher (pratique pour chercher les messages cachés) et une option pour essayer de récupérer des fichiers abimés et/ou effacés. The best of its kind.
DME Macros A utiliser avec le DME programmable editor (Amigan #14). "Macros" d'utilisation générale sont inclues mais vous pouvez définir les vôtres.
DMouse Super Ultra Utility (la même que sur FISH 145)
Parallels resources Exemple d'utilisation du port parallèle en 'C' et en Assembleur.
(courtesy of Phillip Lindsay, Commodore-Amiga)
LIFE Oui, je sais, encore un "Jeu de la Vie", mais celui-ci a été programmé par Tom Rokicki et il exploite le blitter.

AmigoTimes

Cette série de disquettes est diffusée avec la revue canadienne "AmigoTimes". Il s'agit de la première et seule "diskazine" (**disk**ette + ma**gazine**) pour Amiga; les souscripteurs en effet reçoivent chaque mois la revue avec la disquette. (S'il y a assez d'intérêt, je verrai si je peux vous offrir la possibilité de vous abonner par mon intermédiaire.) Entretemps j'ai la permission de dupliquer les disquettes qui viennent avec.

AmigoTimes 1.1 **ViewBoot 1.01** pour afficher en format ASCII les deux secteurs du boot; avec VirusKiller integré (install). Il vérifie aussi la mémoire pour la présence de 4 virus: AEK, SCA, LSD et Byte Bandit. Avec doc.
Mach II (2.1) C'est une "all-in-one" utility avec: mouse accelerator, screen blanker, PopCLI, SunMouse, horloge et autres choses encore. Il ressemble beaucoup à "DMouse" (FISH 145), mais celle-ci offre en plus les fonctions "HotKeys" permettant de définir 20 macros!
UtilMaster Utilitaire pour la manipulation de fichiers; très complet et partiellement re-définissable par l'utilisateur.

AmigoTimes 1.2 Animations:
VideoScape_2.0Anim - Belle démo d'animation
BIO Un programme de biorytme en basic
Commercial Demos: SDB (Source Level Debugger)
Version démo du Source Level Debugger de AZTEC-Manx avec trois demo source. Très bien réalisées.
UTILITY TOOLS: ceux qui maîtrisent le CLI trouveront dans se directory des utilitaires très intéressants.

CAN + French

Dans cette série vous trouverez soit des disquettes (programmes) d'origine française, soit les *contributions* apportées directement par les lecteurs de ma Newsletter.

Mandelbrot Contribuée par **Charles Vassallo**
Sur cette disquette vous trouverez un programme en AmigaBASIC (que vous pourrez lister pour voir "comment ça marche") pour la création d'images fractales qui ont beaucoup de passionnés parmi les Amigàdos.

Picmandel 1 Contribuée par **Charles Vassallo**
Cette disquette contient une sélection d'images obtenues à partir du programme Mandelbrot; il faut l'utiliser avec la disquette précédente.
Sur cette même disquette vous trouverez le **source.code** en assembleur (fichier CODE.S) utile à comprendre comment a été conçue la **routine en langage machine** appelée par le programme principal.

Mandel_Hi-Res Contribuée par **Charles Vassallo**
Slide-Show de très belles images fractales (en hi-res) de l'ensemble de Mandelbrot; (disquette autoboot).

Moirages + Cycling Contribuée par **Georges De Vaucorbeil** (Freeware)
Vous verrez des effets de "moirage" melangés avec le "cycling"; le tout présenté sous forme de Slide-Show. Chaque dessin est créé selon un algorithme mathématique dont l'auteur garde très jalousement le secret!

Mandelbrot Variations Réalisée par **Philippe Schuller**
Suite d'images fractales dont l'originalité consiste dans le fait d'avoir exploité la variante de **Julia** et... en 3 dimensions. Les connaisseurs de "fractals" seront ravis.

Créations E. Dasque Preparée par **Eric DASQUE**
Vraiment de tout un peu! Animation vidéo, musique, graphisme, des exemples de programmation en AmigaBASIC, et plein d'autres choses.

JLG Cycle Contribuée par **Jean-Louis Grandsire**
Slide-Shows très bien presenté, avec une agréable musique de fond; cette disquette fera le plaisir de tous ceux qui aiment les effets de "cycling". En plus certaines images sont vraiment très réussies.

Basic+ASM Cette disquette preparée par **Charles Vassallo** est en réalité un vrai tutorial pour apprendre à utiliser des routines en assembleur sous AmigaBASIC. Trois programmes nous prouvent l'efficacité de cette approche: **ILBMdemo** (pour charger des images IFF tous formats), **palette** (pour manipuler les registres couleur) et **lfs** (fractaless et recursivité, inspiré d'un article publié dans BYTE).

LOTOCalc Contribuée par **Yann Guilly** cette disquette propose un système pour gagner au LOTO!
D'après moi le vrai intérêt de cette disquette consiste à voir jusqu'à quel point Yann a poussé la maîtrise de l'Amiga et le raffinement esthétique. (Voyez par exemple dans les menus l'option SetMouse pour changer "à la volée" le *pointer* du mouse!)

AMIGA-KID **Philippe Orieux** a realisé avec DeluxeVideo un tutorial animé pour apprendre l'alphabet aux enfants de tous âges. Le tout avec une agréable musique de fond. Une idée à développer déjà fort bien réalisée.

EDPLUS II Version 2.0 by **Christophe Perrier-Bavoux** (Shareware)
Totalement écrit en assembleur ce programme offre des "raffinements" qui manquent souvent même aux produits professionnels:
- le "requester" des fichiers est peut-être le meilleur jamais réalisé sur Amiga
- l'environnement de travail est quasi-totalement personnalisable
- le système de scrolling du texte est le meilleur que j'aie jamais vu
- menus "rapides par souris", à la position du courseur
- reconnaissance automatique de l'environnement PAL ou NTSC.

Spécialement conçu pour éditer des programmes en 'C' et en Assembleur, il pourra être valablement utilisé à la place de l'éditeur (Ed) de l'Amiga.

Démos sélectionnées

JUGGLER Il s'agit d'un robot animé qui fait "tourner" trois boules avec des reflets et des jeux d'ombre et de lumière, créés par une procédure de "Ray Tracing". L'animation est produite par l'affichage successif de 64 images HAM (hold and modify) et chacune, avant affichage, est decompactée en 30 millisecondes! Il faut le voir pour y croire. Disquette "Auto Boot" spécialement intéressante soit pour les débutants, soit pour les revendeurs qui pourront "faire tourner la démo" (même en vitrine, pourquoi pas?!) afin de montrer la superiorité de l'AMIGA. Aucun revendeur ne devrait être dépourvu de cette disquette! Montrer "Juggler" et vendre une AMIGA en plus est un tout.

EL GATO Cette superbe demo qui prouve la superiorité de l'Amiga est ici installée sous forme auto-boot et avec une musique de fond; spécialement conçue pour les revendeurs en tant que démo tournante et pour les Amigàdos qui désirent faire baver tous les autres.

SCULPT-3D **Animation Demo**
Trois animations créées à partir de SCULPT-3D dont "Kahnankas" est absolument superbe. Une pièce de collection. Sur cette disquette vous trouverez plusieurs programmes que Erich Graham a contribué au Domaine Public pour la visualisation de tout genre de fichier.

M.C. Escher Véritable chef-doeuvre, ce Slide-Show est dedié à Escher connu par ses "images impossibles".
Ses oeuvres ici prennent une nouvelle dimension car l'Amiga avec son "cycling" des couleurs, ajoute l'illusion du mouvement à la perspective "impossible" des dessins de Escher. Une pièce de collection non seulement pour son contenu artistique, mais aussi pour la "savante maîtrise" avec laquelle l'art classique a été melangé avec l'art électronique.
(Disquette #19 de la série "Tornados".)

ZEUS Attention Minimum 1 MEGA pour le faire tourner.
Superbe animation du buste de Jupiter avec des étonnants reflets dorés. Disquette Auto-Boot prête à l'emploi.

TBAG

La série "TBAG" est diffusée par le Tampa Bay Amiga User Group de Floride. Je n'ai pas mis au catalogue les dix premières disquettes car leur contenu était déjà inclu dans les FISH et/ou AMICUS. En revanche, à partir de la numéro 11 il y a des choses bien intéressantes. Il s'agit de disquettes très soignées "prêtes à l'emploi". Vous bootez et... c'est parti. Une collection pour *connaisseurs* qui plaira soit aux débutants soit aux utilisateurs experimentés. Voici leur description:

TBag # 11
Icon+Ed Editeur d'icônes avec des fonctions en plus (alternate image, filled rectangle, elipses etc.)
Videos Une intéressante animation créé avec le programme....
Prophets démo graphique avec musique de fond (si vous n'avez que 512K fermez toutes les fenêtres avant de la lancer).

TBag # 12
TicTacToe - Le jeu classique, mais tridimensionnel.
Four Jeu de "Four in a Row" très bien réalisé
J-Clock Petit utilitaire pour afficher la date, l'heure et la RAM disponible, simple, mais bien fait
Access magnifique terminal emulator (en 16 couleurs)

TBag # 13
BMP Background Music Player - pour jouer en loop des fichiers sound (IFF ou Future Sound), très pratique pour jouer une musique de fond pendant un SlideShow.
Wizard CLI Wizard version 1.1 - updated on TBag #16
AmiBug pour ceux qui désirent avoir un bug animé à l'écran

TBag # 14
DataBaseWizard - Agenda électronique très bien réalisée
VAC un autre petit "hack", il transforme le pointer en aspirateur et va aspirer votre WB.
MakeDirWiz pour créer un directory ou un sub-directory, avec sa propre icône à partir du WB et sans besoin de passer par le CLI
EdStSeq pour éditer une startup-sequence à partir d'une icône
ROMCrack utilitaire pour "Lire" les ROM de votre Amiga (pre-release)

TBag # 15
DropCloth version 2.2
Mach mouse accelerator avec hot keys
ClipIt une sorte de Grabbit... mais attention au GURU
View IFF picture displayer, seulement 600 bytes (il marche correctement en PAL et HAM)
SONIX Play avec plusieurs musiques digitalisées - avec option Script - Great!

TBag # 16
DiskX 2.0 - ScreenX 2.0 - TaskX 2.0 différents utilitaires par Steve Tibbet
CliWizard 1.2 CLI file utility, très complet et bien fait - Avec doc. sur disquette
LI'Lpaint petit programme de dessin simple mais bien fait
Introducer ensemble de programmes pour permettre de créer vos propres intros
Planet 1.0 pour "enrober" une image IFF autour d'une sphère - GREAT!
Sur la disquette se trouvent aussi 3 belle images

TBag # 17
Hearts Version 1.0 très beau programme de cartes (graphique)
NoCycle pour enlever le cycling aux fichiers IFF
MenuRunner menu replacement pour l'écran WB, plus facile à employer qu'à décrire.
DataBaseWizard mailing list program update de la TBag #14
Browser WB emulator in text only window
VirusX le même qu'on trouve sur la disquette Fish 137
DoskWick - comprend ReadKwick et RiteKwick pour sauver et recharger le contenu du VD0: ou RAM: dans un seul fichier.
WIconify pour transformer une fenêtre WB en icône

TBag # 18
DoTil version 3.4, un des plus complets file handling utility
DFC Disk copy and formatting utility
Flist pour imprimer un fichier texte avec saut de page (plusieurs options possibles, titre, date, numérotation de pages etc.)
Rez pour rendre résidentes les commande AmigaDOS de votre choix (très pratique si vous avez un seul drive)
Startup intéressant, mais absolument pas pour débutants
Big & NW deux petits "hacks"
SlideShow très beau nouveau programme d'affichage d'images (avec de superbes images!)

TBag # 19
Formula traceur de fonctions tridimensionnelles
Mach II version 2.0, déjà décrit sur d'autres collections
Pyro Screen blanking program qui dessine des feux d'artifice à l'écran
Marquee liquid crystal display programmable - Great!
KAL kaléidoscope électronique avec plusieurs paramètres définissables
FlipBits pour changer une image PrintMaster de négative à positive pour utilisation avec DeskTopPublishing
plus trois belles images.

TBag # 20
MazeMan Jeu similaire à PacMan
Mondrian il dessine aléatoirement des tableaux abstraits
Printext pour imprimer un exte à partir du WB. Contrôlé par menu, mouse et requester.
NAG Agenda électronique (attention il faut l'installer - Pas pour débutants)
Cursive pour écrire en italique (cursive) une chaîne de caractéres
Brush2Icon Pour convertir un brush dans une icône.

TBag # 21
TextED version 2.9 - Editeur de textes très complet et bien réalisé.
Tiles version 1.0 - Sort de jeu du Shangai - Très joli.
Contoura Grapheur géometrique de fonctions mathématiques
JShow Show program
PEEL Ce programme "enlève" une image de l'écran tel que s'il decollait (peel off) une étiquette (limité au format 320x200 - Low Res)
BigScreen avec ce programme vous pouvez avoir un workbench en OVERSCAN.
ShowFont Pour visualiser à l'écran l'ensemble complet de n'importe quel jeu de caractères (en pratique il affiche rapidement les 256 caractères de n'importe quel font). Très pratique!
Reader Lecteur de fichiers textes fort bien réalisé.

TBag # 22
ShowWiz version 1.0 - Programme de SlideShow très complet, très bien fait, plein d'options avec la possibilité d'Pintermixer texte et images.
King Solitaire de cartes (graphique)
QLens une sorte de loupe et miroir combinés ensembles, absolumment à voir pour sa vitesse.
Crunch pour compacter un programme. Celui-ci pourra être lancé sans besoin d'aucun programme complementaire car il se decompacte tout seul.
SID version 1.00 System Info Display. Menu très complet pour tout savoir sur l'Etat du système (active tasks - librairies - connected devices, etc.) Très bien fait.
SetKey version 2.0 Programme permettant de redefinir n'importe quel touche du clavier. Il s'agit du programme commerciale que son auteur, C.J. Carter, a decidé d'offrir au Domaine Public.
NewCD Tel que le CD de l'AmigaDOS, mais ceci vous affichera le path dans la bare de votre fenêtre CLI. (CD dans le directory UTILITIES)
BFormat utilitaire pour formatter des disquettes fisiquement endommagées; les "hard-errors" seront indiqués en tant que secteurs non disponibles (sort of PREP).

TBag # 23
EW Exploding WIndow - a sort of MAC alike opening of the windows.
PointerAnimator pour "animer" votre pointeur (plus un choix de 13 pointers animés) - GREAT!
VirusX 1.71 pour reconnaître et detruire le virus "Obelisk Softworks Crew"
IconLab 1.1 Pour créér et manipuler des icônes
Hermit une sorte de GRABBIT, mais ceci est Domaine Public
ScreenX 2.2 Cycle screen - Save screen - Pop to Front etc. GREAT!
WeatherMan Prévision météo - pas très fiable
Sur la disquette vous trouverez aussi 3 belles images

FAUG

Cette collection constitue la série FAUG-HotMix! FAUG means "First Amiga User Group" et Hot-Mix indique que chaque disquette contient un mélange (MIX) de tout ce qu'il y a de tout nouveau (HOT) dans le domaine public. Toutes les disquettes sont disponibles à partir de la # 1 même si vous trouverez ici la déscription à partir de la # 51. Le contenu des 50 premières se trouve sur la disquette **JumpCat** déjà decrite.
Voici donc le contenu des plus récentes:

FAUG 51 **XLisp** Version du langage LISP avec des extensions "orientées objet"
Jobs Version 2.1 - Interface paramètrable par l'utilisateur (non talement debugguée, mais certainement intéressante)
Journal déjà décrit dans d'autres collections, ce programme vous permettra d'enregistrer l'activité au clavier ainsi que les mouvements de la souris et de re-jouer le tout après. Très pratique pour organiser des démos.

FAUG 52 **ClickTo** double cliquez dans une fenêtre et celle-ci surgira devant toutes les autres. L'intérêt c'est que ce programme vient avec sa source en assembleur, ce qui le rends intéressant pour apprentissage.

FAUG 53 **Probe** (Probe Sequence by Joel Hagen) - L'une des meilleures démo jamais réalisée sur Amiga qui vous conduira à la découverte de formes de vie sur une autre planète. Une pièce de collection.
Zoo version 1.42 il s'agit d'un programme d'archivage et compactage de fichiers (genre ARC), qui existe déjà dans plusieurs autres collections.
FIZ à utiliser avec Zoo; utilitaire pour recuperer des fichiers compactés abimés.

FAUG 54 **ZEUS** (ATTENTION 1MEGA MINIMUM)
Disquette non auto-boot, pas pour débutants. Voire version auto-boot et description à la fin de la description de la série FAUG

FAUG 55 **PlayRiff** démo d'animation réalisée à partir du digitaliseur "LIVE!", assez impréssionante - avec 512K seulement l'animation ne sera pas complète, mais ça reste quand-même suggestive (La disquette est auti-boot, mais avant de la lancer lisez les instructions à partir du CLI)

FAUG 56 **Berserk** la fameuse animation de Leo Schwab (déjà décrite et plus facile à utiliser la version dans la série FISH)

FAUG 57 **ConMan** version 1.0 (sorte de Shell - maintenant il y a des version plus recentes)
AmiGazer pour afficher les etoiles et les costellations
TicTacToe le fameu jeu du Morpion, mais en version tridimensionnelle

FAUG 58 **BoingMachine** et autres démos du Badge Killer Contest 87
(animations et démos déjà décrites dans d'autres collections)
(certaines démos demandent 1 Mega ou plus pour tourner)
sur la disquette il y a aussi le jeu **AMOEBA**

FAUG 59 **Birds - RGB** (cette dernière demande 1 Mega)
(animations et démos déjà décrites dans d'autres collections)

FAUG 60 **Kahnankas - Rocker - Marketroids**
(animations et démos déjà décrites dans d'autres collections)

FAUG 61 ***disk a plus b*** deux disquettes à utiliser uniquement ensemble (il faut avoir impérativement deux drives et au moins 1 MEGA de mémoire) - il s'agit de la démo de NewTek

FAUG 62 **Fot** File Object Translator - pour convertir la description des objet 3D du format SCULPT 3D au format VideoScape 3D.
AddIcon pour créér des icônes pour les fichiers et/ou directories qui en sont dépourvus

FAUG 63 **DiskWipe** pour effacer le contenu d'une disquette (le nom d'origine sera conservé). Not user friendly and somewhat bugged
MTest pour tester la mémoire de votre Amiga (chip and Fast) si vous soupçonnez d'avoir des RAM chips défaillantes testez-les avec ce programme

FAUG 64 **Brick** Jeu du mur de briques avec des fonctions en plus
Whereis+WBDepth+Emacs déjà décrites dans d'autres collections

FAUG 65 **BattleTech** Jeu de simulation d'un combat entre deux ou plusieurs DroidWarriors avec utilitaire pour construire vous même votre Battle.mech
PCalc Programmer calculator - Simple, mais pratique

FAUG 66 **GWorm** version 1.6 - Jeu du style "Snake Byte".
FPEdit Utilitaire pour créer des plans pour le jeu FirePower.
Access Programme de télécommunication (updated sur FAUG 73)
(attention certains fichiers figurent uniquement sur cette disquette)
AudioMaster version démo du programme Audio Master de AEGIS
(programme pour manipuler des sons digitalisés)

FAUG 67 **Ferrari** Démo/tutorial du jeu Ferrari Formula 1 d'Electronic Arts (à lancer à partir du CLI)
Pack-It pour compacter tous les fichiers d'une disquette dans un seul directory
Handshake comparaison de 5 terminal-emulators avec handshake 1.60B pour émulation VT 52-100 et 102

FAUG 68 **Undelete** pour récuperer un fichier qui vient d'être effacé
NG12 version 1.3 - IFF, WB et C utility qui fait plein de choses à partir de n'importe quelle image IFF et/ou brush. Utile aussi pour visualiser des images. Certaines fonctions concernent directement les programmeurs, mais les autres plairont à tous les passionnés de graphisme et icônes.
Amiga.Dreams Slide-Show de très belles images en style "gothique-arabesque" (?!).

FAUG 69 **Browser** utilitaire qui vous offre un environnement intérmediaire entre le CLI et le WorkBench, plus facile à utiliser qu'à décrire - Version 1.2
Mounted à utiliser dans un fichier execute ou dans une startup-sequence
(si son nom ne vous suggère pas une utilisation, alors vous n'en avez pas besoin).
TFC TextFile converter pour convertir des fichiers text et pour éliminer tous les caractères non imprimable. Pratique si vous devez importer ou exporter des fichiers d'un traitement de texte à un autre ou de l'Amiga à un autre ordinateur et vice versa.
Galileo 2.0 demo version - Version démo d'un très beau programme d'astronomie
Lire la doc avant de le lancer.

FAUG 70 **CityDesk** Version démo de City Desk 1.1 (Desktop Publishing program)
CoPilot - version démo du langage PILOT sur Amiga.

FAUG 71 **GhostPool** Une animation en Ray-Tracyng vraiment super! (avec movie version 1.3) (ATTENTION: 1 Mega de Mémoire minimum)
Calculator voir nouvelle version sur FAUG 74
BattleShip Très joli jeu de Bataille Navale
FF File Find - similaire à "whereis", utile pour localiser un fichier sur disquette
(peut-être un peu plus simple et plus lent; wildcards allowed

FAUG 72 **Planes** Il ajoute des BitPlanes à l'écran du WorkBench en donnant la possibilité d'utiliser plus de couleurs.
Tabs Pour convertir des espaces en TAB et vice versa, dans un fichier texte
Bubbles Animation en Ray-Tracing - GREAT! avec (movie 1.3)

FAUG 73 **Delux** Deluxe Hamburger - jeu de tir - tirez sur les hamburgers avec du ketchup - meilleur que certains jeux du commerce (CLI only - Joystick)
Baker Utilitaire pour le back-up de disques durs
Access30 Ver. 1.3 Terminal program - Shareware
MR Menu Runner ver 1.0 by Merlin Software
SandBox exemple d'affichage d'image avec le programme QuickFlix.

FAUG 74 **Pics** (CLI only) 3 splendides images Ray-Traced
MouseCMD Pour executer des commandes ou entrer du texte avec un simple click du mouse
PopDemo Démo de PopMan jeu d'arcade style "Lode Runner" - Joli (CLI only)
TextRead Le plus beau programme vu jusqu'ici pour afficher du texte à l'écran. Scrolling en avant et en arriére, lecture automatique et autre (from CLI)
Calc3.0 (from CLI) Scientific & Programmer calculator avec traceur de fonctions.
Voir pour croire la qualté - update from FAUG 71
Drip.ani.x Ray-Traced animation

FAUG 75 **Formula** function grapher tridimensionnel supporting:
17 algebric and trigonometric functions, 3 constants et 5 algebric operations. GREAT!
Debug Amiga debugger permettant le desassemblage et memory dumping.
Video.film.x Superbe animation spatiale!

AMIGA-Stickers

Il s'agit d'étiquettes autocollantes (*stickers*) d'une très belle qualité avec le logo AMIGA en couleur! La dimension de ces étiquettes est appropriée pour les utiliser avec toutes disquettes 3"1/2 mais, si vous préférez, vous pourrez les utiliser en tant que "stickers" pour personnaliser votre matériel, vos livres et manuels, vos travaux... et, pourquoi pas?!, la vitrine de votre revendeur préféré. (Ces *stickers* coûtent 1 franc chacun.)

Les étiquettes existent aussi sur bande perforée; chaque *strip* en contient six et coûte 5 francs. Tel que les autres *stickers* elles sont autocollantes avec le "logo" Amiga en quadrichromie. Pour bien passer dans le rouleau de n'importe quelle imprimante ces étiquettes sont un tout petit peu plus *légères* que les autres. Tous ceux qui désirent imprimer leurs étiquettes en seront satisfaits.

Remarque important: la colle de ces étiquettes est très spéciale; en effet, tout en assurant une adhésion parfaite, cette colle vous permettra de "récuperer" votre étiquette de toute surface lisse (telle que vitres, plastique, etc.) et de la réutiliser plusieurs fois.

Pour éviter toute confusion possible, voilà la *nomenclature* officielle:

- Stickers = autocollantes *individuelles* (1 franc chaque)
- Etiquettes en bande perforée = 5 francs la *strip* de six.

N.B. Si vous désirez en commander plusieurs centaines (voir des millier) contactez-moi pour connaître les *prix par quantité*.

JumpCat

Je vous rappelle que pour toutes les disquettes au catalogue je limite la déscription aux programmes que j'estime être les plus intéressant ou qui puissent plaire à tout le monde. Une description plus complète et détaillée se trouve sur le nouveau **"JumpCat"** (courtoisie de Mr. **Richard Ramella** éditeur de Jumpdisk) qui est offert au prix spécial de 25 francs (voir bon de commande).

JumpCat Sur cette disquette vous trouverez une description complète du contenu des séries suivantes:

FISH	de 1 à 146
FAUG	de 1 à 75
AMICUS	de 1 à 26

Virus-Disquette

La caractéristique principale d'un virus est celle d'être transmissible d'une disquette à une autre. La contagion se produit par l'écriture du code du Virus (qui est capable de s'"*auto-reproduire*") sur une disquette saine. Cette disquette, une fois contaminée, pourra en contaminer d'autres. Pour en savoir plus sur les *virus* lisez mes deux articles déjà publiés dans A-news; voici leur référence:

- Contaminated?	A-News # 5	CAN # 15	page 4
- Alerte Virus!	A-News # 7	CAN # 17	page 2

Pour vous aider à vous défendre des virus et pour protéger et assainir vos disquettes j'ai préparé une disquette spéciale (Virus-Disquette) offerte au prix de 25 francs. Si vous soupçonnez être *contaminés* rapportez-vous vite au Bon de Commande (publié chaque mois à l'intérieur de A-news).

Logithèque PDS

Le Domaine Public Amiga compte désormais entre 3000 et 5000 disquettes. Evidemment parmi toutes ces disquettes il y a en a plusieurs (voir la plus grande partie) dont le contenu comporte multiple duplications des mêmes programmes que l'on trouve dans les séries les plus célèbres. Certaines collections sont aussi trop difficiles d'emploi car, très souvent, sont dépourvues d'icônes ou de "fichiers.doc" utiles à la bonne utilisation des programmes.

Je ne prends pas en considération aussi toutes les disquettes dont le contenu original a été *mutilé*: doc supprimée, code source incomplet, commentaires et adresses des auteurs effacés (voir même parfois altérés) et ainsi de suite. Je tiens à préciser que toutes les disquettes que je diffuse sont strictement conformes à celles d'origine en respectant soigneusement même la nomenclature et les respectives références afin d'éviter toute confusion possible.

Même ce catalogue ne représente pas l'intégralité de ma logithèque PDS car, dans la mesure du possible, je fais un tri préalable de ce que je reçois afin de garantir un standard de qualité apte à vous donner pleine satisfaction.

Mises à jour du catalogue

Chaque jour il y a des nouvelles disquettes PDS qui sortent et qui s'ajoutent à notre logithèque. En complement de ce catalogue je prépare donc une mise à jour qui est publiée chaque mois dans ma Newsletter à l'intérieur de A-news. Avec les mises à jour vous trouverez aussi le Bon de Commande avec les prix et les indications à suivre pour passer votre commande.

Remarques pour la prochaine édition

Ce catalogue est le premier essai d'une oeuvre suffisamment complète et cohérente pour les utilitsateurs Amiga intéressés aux programmes du domaine public et services annexes. Il ne serait pas raisonnable de pretendre que cette édition puisse être indemne d'erreurs et d'omissions. Je vous invite donc à me faire part de vos commentaires, suggestions et conseils afin qu'une prochaine édition puisse être améliorée. Même si je suis de très près l'évolution du monde Amiga, il est possible que je ne sois pas à connaissance de l'existence d'autres collections PDS de qualité, d'autres newsletters éditées par des Clubs à travers le monde, bref... n'importe quel autre service que vous jugez utile porter à ma connaissance afin, par mon intérmediaire, d'en faire profiter aussi tous les autres Amigàdos. Aidez-moi à partager avec vous les joies que notre *déesse* Amiga est capable de nous offrir. Merci d'avance de votre collaboration.

PDS - Public Domain Software, Developers Diskettes and Other Services
(Liste des titres, et autres services disponibles - 15 Décembre 1988)

^^^

VOICI LA LISTE DES DISQUETTES DISPONIBLES

Indiquez les disquettes de votre choix soit en "cerclant" leur référence, soit en écrivant le numéro voulu (pour les FISH par exemple).

Public Domain Software:

-> GoMoko + Paint-1 (in ABasiC - ready to run)
-> Augment # 1 - Freeware (des programmes en basic nouveaux et anciens)
-> DBW-RENDER V1.0 (exceptionnelle mais... débutants s'abstenir...)
-> The Amigans (3-5-7-9-10-11-12-14-15-16-17)
-> AmigoTimes 1.1 (ViewBoot - Mach II - UtilMaster) Great!
-> AmigoTimes 1.2 (VideoScape Animation - Biorythme - Source debugger démo)
-> TBAG (11 à 23) _____
-> FAUG (51 à 75) _____
-> FISH (1 à 162) _____
-> AMICUS (1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26)

CAN + French:

-> MANDELBROT (Charles Vassallo)
-> PICMANDEL1 (à utiliser avec la précédente)
-> MANDEL_HIRES (Slide-Show of Hi-Res fractals by Charles Vassallo)
-> Moirages + Cycling (Georges de Vaucorbeil) (Freeware)
-> Mandelbrot Variations (Philippe Schuller)
-> Création E. Dasque (Ex French PDS # 2)
-> JLG Cycle - Slide-Show avec cycling et musique de fond
-> Basic+ASM (Charles Vassallo) (ILBMdemo - palette et ifs (fractales))
-> LOTOCalc by Yann Guilly (Ex French PDS # 3)
-> AMIGA-KID (Philippe Orieux) pour apprendre l'alphabet aux enfants
-> EDPlus II Version 2.0 (Christophe Perrier-Bavoux - Shareware)

Démos Sélectionnées:

-> JUGGLER (le robot animé - une pièce de collection!)
-> EL GATO - (superbe démo animée - une pièce de collection!)
-> Sculpt-3D Animation Demo (trois belles démos animées)
-> M.C. Escher Slide-Show avec "cycling", mélange d'art classique et électronique
-> ZEUS (animation du buste de Jupiter - 1 MEGA minimum - SUPER!)

Developer's Diskettes:

-> Rom Kernel Manual Examples - Iff Sources - Printer Spooler - Errata vol 1.1
-> Goodstuff 1.1 (more examples)
-> SerTools (pour gérer le port série et le device TIMER) (aussi sur FLamDP-II)
-> Amiga Programmer's Suite (by RJ Mical) (aussi sur FISH # 107 - ProSuite)
-> Printer-Helper (printer driver generator et fichiers de test pour imprimantes)
-> FLamDP-II (NewFLAM liaison-Minitel) (Mouse-hack, PrinterStealer, Record Replay)

Si vous commandez des disquettes "développeur", je soupçonne que vous n'avez pas besoin d'assistance; donc... no support provided!)

Reportez au dos (ligne "a" ou "b") le nombre total de disquettes choisies.

Toutes mes disquettes sont garanties indemnes de tous virus

Le prix indiqué au dos s'applique à toutes les disquettes de ma liste sans aucune distinction entre PDS - Démos et Developer's.

CLI pour AMIGADEBUTANTS par P.CONCONI

Bienvenue au CLIB

Les fêtes sont finies, et à force de rester devant l'écran de son nouvel AMIGA, on attrape les yeux rouges, mais aussi des crises de colère car il n'est pas toujours facile de trouver à quoi servent vraiment les diverses commandes du CLI.

Pour vous aider dans vos chargement de disquettes, je vais vous faire un cadeau de début d'année... Pour la première fois je vais vous parler d'une commande de la version 1.3 du nouveau WorkBench (que je raccourcirai par WB).

RAD: et **REMRAD** sont les premières commandes qui peuvent vous rendre de grands services. Cet article, est destiné surtout à ceux qui ont au moins 1Meg de RAM car les autres ne pourront pas utiliser l'intégralité du Startup que je vous propose plus bas.

RAD: Qu'es-ce donc? C'est une RAMDISK ou RAMDISQUE en Français qui offre la particularité de ne pas disparaître lors d'un reset CTRL-A-A. De plus, si vous avez la chance de possèder un AMIGA 1000 qui lui doit charger le KickStart, ou les ROM 1.3 sur le 500 ou 2000, vous pourrez rebooter le système directement depuis RAD:. Rapidité en plus!

REMRAD, c'est l'utilitaire qui fait disparaître la particularité de RAD: en le supprimant: mais attention, RAD: reste et ne disparait que lors du reset suivant. Simplement sa taille mémoire est réduite au minimum et RAD: n'est plus accessible, inutile de faire de nouveau

MOUNT RAD:, le périphérique à déjà été Mounté et le système ne l'acceptera pas. Il faut absolument provoquer un reset pour pouvoir de nouveau réutiliser RAD:.

Avant, je dit bien avant de faire quoi que ce soit avec RAD: il faut absolument la MOUNTER (jugez vous-même de la valeur française de ce mot...) Donc dans la mountlist qui se trouve dans le tiroir DEVS, adapter la taille de RAD: en modifiant le nombre de **HighCyl**; 90 = 1Meg, 45 = 512K ect... ceci avec ED. (Voir les No précèdants de A-NEWS concernant ED)

Bien maintenant que vous avez adapté la MOUNTLIST à votre configuration, faites: *MOUNT RAD:*

Magnifique non! vous avez un disque dont l'accès est d'une rapidité stupéfiante comparé aux Floppy "à vapeur" d'origine.

Que faire avec ce RAMDISQUE? Hé-bien nous pouvons y installer le C, les utilitaires SYSTEM pour nous permettre de travailler en toute quiétude. Je vous donne un exemple de copie et d'assignation depuis le Startup-Sequence.

```
MOUNT RAD:
IF EXITS RAD:C
ASSIGN C: RAD:C
ELSE
MAKEDIR RAD:C
COPY C RAD:C
ASSIGN C: RAD:C
ENDIF
```

;J'ai vérifié que le tiroir C existait déjà, et s'il est là je me contente de l'assigner: s'il n'existe pas encore, je le crée et copie le contenu du C sur le disque RAD: puis je l'assigne.

```
IF EXITS RAD:SYSTEM
PATH RAD:SYSTEM ADD
ELSE
MAKEDIR RAD:SYSTEM
COPY SYSTEM RAD:SYSTEM
PATH RAD:SYSTEM ADD
ENDIF
```

; J'ai donc fait la même chose, mais avec le tiroir SYSTEM, à la différence que le tiroir SYSTEM n'est pas un tiroir que l'on assigne mais un tiroir que l'on lit. Donc j'ai utilisé la commande **PATH**.

Il est possible d'utiliser des variantes, pour ceux qui n'auraient pas encore le WB 1.3 mais qui possèdent le VD0: de *MICRON Technology*, il est même possible de tester tour à tour l'existence de l'un et de l'autre en utilisant les commandes **LAB** et **SKIP**.

LAB permet de définir un Label (sans blagues...) et *SKIP* de se brancher directement à ce Label. Un Label est une partie de fichier que l'on à appelée par un nom et d'ou l'on veut démarer.

LAB 2em_possibilité

SKIP 2em_possibilité vous envoie directement au Label 2em_possibilité en "sautant" les commandes qui se trouvent entre deux. Je vous laisse imaginer toutes les applications possibles. Mais je vous en donne quand même une:

```
MOUNT RAD:
IF EXISTS RAD:C
SKIP ramdisque
ENDIF
```

; Si RAD: n'existe pas, le déroulement se continue et teste VD0:

MOUNT VD0: ; Il est obligatoire que VD0: existe dans la MOUNTLIST du disque.

```
IF EXIST VD0:C
SKIP VD0disque
ENDIF
SKIP Suite
```

; Pour envoyer directement à la suite si aucun des deux n'existe.

```
LAB ramdisque
ASSIGN C: RAD:C
SKIP suite
```

; Pour sauter VD0disque

```
LAB VD0disque
ASSIGN C: VD0:C
LAB suite
```

; Ici se met la suite normale du Startup-Sequence

REMARQUE: *IF EXISTS RAD:* **n'est pas valable, attention...**

Vous remarquerez que ce Startup teste si des RAD: ou VD0: existent et si ce n'est pas le cas, il se contente de suivre le déroulement normal du Startup qui pourrait inclure la première partie du Startup que je donne plus haut.

Voilà cet article est terminé, mais je vous rappelle que vous pouvez toujours m'écrire pour poser vos questions à:

A-NEWS, 36 av. Luserna
1203 Genève SUISSE

AMIGAMUSEZ-VOUS BIEN

Patrick

Les tests préhistoriques d'EL YETI présentent :

Photon Video

Drogués du *HAM* à outrance, déchainés du nappage de textures et des transparences, vous qui avez mis vos rares instants de loisirs au service de *Photon Paint*, vous attendiez tous ***Photon Video***. Ne dites pas le contraire, je le sais. Or, pauvres créatures Pavloviennes (Pavlov est le mec qui faisait baver les chiens avec un coucou suisse), vous vous êtes fait avoir au jeu des ressemblances trompeuses. En effet, si *Photon Paint* se rapproche de *Deluxe Paint*, Photon Vidéo n'a rien à voir avec *Deluxe Vidéo* qui se rapprocherait plus d'*AEGIS Animator*, lui même ayant quelques traits communs avec *Fantavision* qui, c'est indéniable, est totalement différent de *Page Flipper*, ce dernier étant finalement très proche de Photon Vidéo. Donc, afin d'éclaircir la patte épaisse de mes révélations fascinantes, veuillez parcourir des yeux le diluant intellectuel qui suit.

Vous me connaissez bien, mes tests de boites sont impitoyables. Celle de Photon Vidéo est en carton recouvert d'un film brillant et noir sur lequel on lit **PHOTON VIDEO Cel Animator**. Cette classe, cette franchise dénotent d'un grand professionalisme. De plus, y'a un joli lapin qui sort d'un chapeau. Bon, ceci étant posé, étudions plus précisément le sous titre : *Cel Animator*. En dessin animé, l'image est composée de plusieurs dessins sur cellophane, les cells, que l'on superpose lors de la prise de vue, ceci permettant de n'avoir que les mouvements à redessiner (c'est bien assez tuant comme ça). Des cells, un cel et mes bottes. Donc, par suite, Photon Vidéo anime 1 cel et 1 seul. Mais, un cel tout seul, je dis, c'est rien qu'une bête image. Photon Vidéo n'est il qu'un nouveau frangin de Page Flipper??

Cette question déchirante trouve sa réponse dans la belle documentation à spirales fournie. Or, donc voilà. Outre ses capacités de page flipping tous formats y compris overscan et la réexécution de fichiers *ANIM*, le cel animator est un outil dédié à l'animation conventionnelle. En dessin animé ou en trucages film, avant de se lancer dans la réalisation des cells définitifs, on se fabrique un pencil test. Ca consiste à crobarder rapidement au crayon toutes les images de la séquence qu'on se propose de réaliser et de les enchaîner pour juger de l'effet et repérer les défauts. La meilleure solution à été pendant longtemps le flip-book qui permettait des corrections immédiates impossibles en film. Le montage vidéo assisté par ordinateur est l'outil des gros studios. La solution la plus efficace pour des petites productions consiste à faire ingurgiter les dessins du pencil test à de la RAM qui permettra de les enchaîner à la cadence désirée et dans l'ordre voulu. Voilà une bonne méthode! L'Amiga, étendu à 9 mégas, permet de stocker une bonne floppée d'images noir et blanc, assez en tout cas pour satisfaire la plupart des cas (16Ko par image Med-Res, 30 images/seconde, 1/2 méga par seconde environ). Dans cette optique d'utilisation, il faut impérativement un 'miga gonflé à bloc, un disque dur ou deux et un système de digitalisation au poil (caméra avec switch pour l'Automatic Gain Control pour des images hyper contrastées).

Afin de confirmer cette orientation professionnelle, ***MicroIllusions***, l'éditeur, deale un module complémentaire dont je vous ai déjà parlé : le **Transport Controller**. Ce module est prévu por fonctionner en parfaite harmonie avec le Cel Animator. Il s'agit d'un programme de gestion pour interface de pilotage de magnétoscope genre Lyon Lamb. En pratique, le Transport Controller déclenche l'enregistrement d'un nombre prédéfini de trames quand le Cel Animator le prévient que le display est prêt. Le montage de l'animation est automatique et précis. Son défaut : il compte en NTSC (30 images par seconde). Enfin, il faut savoir qu'un interface de montage coûte horriblement cher (pour ce que c'est) et qu'il faut impérativement un magnétoscope de montage 3/4 BVU (12 briques env.). Une démo du Transport Controller est intégrée sur le Cel Animator.

Je vous vois, pleurant à chaudes larmes sur votre calculatrice. La configuration définitive fait peur : le 'miga gonflé à bloc, le banc de digit ou le scanner pro, l'interface, le scop, les deux softs et la T.V.A. Mais ce qui peut passer pour de la folie furieuse du point de vue d'un amateur ne représente rien au niveau d'un petit studio d'animation, le marché visé. Le seul gros défaut que je trouve à cet outil professionnel se situe au niveau de l'acquisition des dessins. L'auteur propose le ***DIGI-VIEW*** !??!, bonne chance. Un scanner semblerait plus approprié mais, hein, moi, skeu j'en dis, hein, bon. Je n'ai pas pu recueillir l'avis d'un pro sur cette installation mais ça semble être un outil un peu lourd (temps d'aquisition des dessins, stockage, rappel, listage et réglages).

En fait, il semble que ce soft ait plus une allure pro que de réelles capacités. J'en veux pour seul exemple le requester de chargement d'une image : il n'affiche même pas la directory, pratique. Au niveau d'un utilisateur moyen comme toi, cher lecteur ou abonné, le Cel Animator n'est qu'un frangin complexifié en HAM de Page Flipper.

El Yeti *fait rien qu'à être méchant.*

la demo du mois

Mon premier est un disk rempli de graphiques, de musiques et d'animations. Mon second peut se copier librement. Mon troisième est un jeu (aussi!).

Vous l'avez tous et toutes reconnue, c'est la **"Mégadémo Quest"**.....

1.Description

Une image s'affiche à l'écran... l'image d'un monstre du style Alien très bien dessiné en dégradés de bleus-gris et de rouges sang.

Puis la première partie de cette mégadémo apparaît : Un sigle écrit en lettre "rondes" masjucules avec des reflets métallisés en bas de l'écran, un scrolling qui rebondit, ondule, tourne autour d'un rouleau rouge et blanc, virevolte, etc... et venant du mileu de l'écran des étoiles accélèrent vers les côtés du moniteur (ce qui donne l'impres- sion d'avancer dans l'univers inter-stellaire!) et tout cela au son d'un génial remix de la musique du jeu d'Accolade:*"Test Drive"*.

Après avoir "klické", le monstre réapparaît à l'écran le temps du chargement de la seconde partie puis Albert Einstein qui cligne de l'oeil de temps à autre. Autour de lui, tournent des boules qui se scindent en deux pour laisser voir le mot "Quest" ou des mapemondes. Leurs ombres sont projetées. En bas le texte : à gauche, la première, troisième, cinquième, etc... lignes se déplaçent vers le milieu de l'écran à la rencontre des seconde, quatrième, sixième, etc... formant ainsi des phrases complètes.

Pendant le chargement des troisième et dernière parties de cette mégadémo, devinez ce qui se ré-affiche ??? Bravo, 100 Ko pour vous! Avant de vous décrire le morceau de choix qu'est la dernière partie (Chez Quest, ils gardent le meilleur pour la fin...), je voudrais un roulement de tambour... Merci... Et bien, mesdames, mesdemoiselles et messieurs, elle est composée d'un scrolling, d'une bonne musique et... l'adaptation d'un jeu de stratégie sur Commodore 64 : ***Shokobanana***. Vous incarnez un personnage qui doit poussez des tonneaux sur des cases marquées. Tout cela est vu de haut. Les graphismes sont moyens et l'animation bonne.

2.Qualités et défauts

C'est une des meilleures démos que j'ai vues sur le marché. Si vous êtes bloqué dans le jeu, appuyez sur "ESC" ou téléphonez-moi (j'arrive sans encombre jusqu'au 26e...). Je recherche de bonnes démos originales (si possible...), s'il vous plait, contactez-moi...je lui mets comme note **17/20**

Musique: 4
Originalité: 5
Animation: 4
Dessin: 4

Si vous voulez me contacter écrivez à:
Emeric Fermas 11, Rue du Pressoir 75020 PARIS Tél:47-97-84-76

Merci beaucoup à Henri, David, Jean-Louis et tous ceux qui m'ont contacté pour me proposer des démos

L'ASSEMBLEUR DE Little.Zeus

MODES D'ADRESSAGE INDEXES

Chers Amiga-Beginners:

Deux nouvelles: une bonne et une mauvaise.

La bonne: voici le temps pour vous de devenir des Amiga-Users; après les modes d'adressage absolus et immédiats, nous voyons maintenant les différents modes d'adressage indexés. Nous illustrerons ce mode par une petite routine qui aura pour but de retourner une image ou autrement dit, de produire un effet de miroir.

La mauvaise nouvelle: Little Zeus a le regret d'informer ses chers lecteurs de son départ, mais celui-ci n'est pas définitif.

Pour l'instant, je suis encore là, donc commençons. Le mode d'adressage indirect peut se trouver sous trois formes: la première consiste à prendre le contenu du contenu d'un registre d'adresse pour le mettre dans une case mémoire; le second consiste à metre une valeur dans le contenu du contenu du registre d'adresse; enfin, le troisième combine les deux précédent et met le contenu du contenu d'un registre d'adresse dans le contenu du contenu d'un autre.

Tout ceci doit paraître un peu vague; pour remédier à celà, appuyons-nous sur un exemple: Move.l #10,a0 Move.l #20,(a0). Première chose à remarquer, le mode d'adressage indirect se reconnaît par les deux parenthèses qui sont placées de part et d'autre du registre d'adresse concerné. Deuxième chose, la séquence précédente est équivalent à Move.l #20,10. Mais alors, pourquoi utiler un mode d'adressage qui nécessite deux fois plus de lignes qu'un autre? La réponse émergera lorsque nous étudierons la routine qui renverse les images.

Un deuxième exemple: Move.l #5,10 Move.l #10,a0 Move.l #20,a1 Move.l (a0),(a1) est équivalent à Move.l #5,20.

Le mode d'adressage indirect possède différentes options; nous en verrons trois: l'indirect postincrémenté, l'indirect prédécrémenté et enfin l'indirect avec déplacement.

Les deux premiers modes sont très utiles dans des boucles, le postincrémenté incrémente, comme son nom l'indique, le contenu du registre après avoir fait le transfert: Move.l #10,(a0)+ est équivalent à Move.l #10,(a0) Add.l #4,a0 . Attention, Move.w #10,(a0)+ est équivalent à Move.w #10,(a0) add.l #2,a0. Nous noterons par conséquent que la postincrémentation est fonction de la longueur de l'adressage utilisé (octet, mot ou long mot).

Le principe de la prédécrémentation est assez similaire sauf qu'au lieu d'incrémenter on décrémente et cette décrémentation se fait avant le transfert. Un exemple: Move.l #10,-(a0) est équivalent à Sub.l #4,a0 Move.l #10,(a0).

Enfin, l'adressage avec déplacement ajoute une valeur au contenu du registre d'adresse(des exemples sont donnés dans la routine ci-dessous).

Passons à la routine proprement dite,son principe est le suivant: nous allons successivement prendre mot par mot les données d'une image chargée en mémoire à partir de l'adresse "picdata", ensuite, nous les mettrons successivent dans les bitplanes, et ce ligne par ligne.Il apparaît donc évident que nous allons devoir prendre les bitplanes a l'envers, c'est à dire de l'adresse de poids le plus fort à l'adresse de poids le plus faible.

```
;-------------------affiche image--------------------
move.l picdata,a0;premier octet de l'image
;Nous ajoutons $1F18 à l'adresse de base de chaque bitplane, et ce, pour se pointer sur la fin de chacun d'entre eux.
move.l #199,d1;hauteur de l'image
move.l #$51f18,a1;adresse du dernier octet du bitplane1
move.l #$54178,a2;adresse du dernier octet du bitplane2
move.l #$56418,a3;adresse du dernier octet du bitplane3
move.l #$58718,a4;adresse du dernier octet du bitplane4
move.l #$5b018,a5;adresse du dernier octet du bitplane5
;
```

Nous allons maintenant utiliser à la fois les modes d'adressage indirects indexés avec postincrémentation et déplacement. On utilise le premier pour pointer automatiquement sur le mot suivant et le second à cause de la structure de l'image IFF qui fait se succéder 40 mots du bitplane 1, 40 mots du bitplane 2 et ainsi de suite (pour plus d'informations, rapportez vous à l'article d'A-News4 sur l'image IFF).

```
;----transfert de l'image dans les bitplanes------------
bcl1:
move.l #9,d2;nbre de longs mots à afficher par ligne
bcl2:
move.l (a0),(a1)+;transfert dans le bitplane1
move.l 40(a0),(a2)+;transfert dans le bitplane2
move.l 80(a0),(a3)+;transfert dans le bitplane3
move.l 120(a0),(a4)+;transfert dans le bitplane4
move.l 160(a0),(a5)+;transfert dans le bitplane5
add.l #4,a0;mot suivant à afficher
dbra d2,bcl2 ;d2 <> de 320 pixels alors continuer la ligne
;---on passe à la ligne précédente des bitplanes-------
sub.l #80,a1;on retranche 80 octets pour se pointer sur la ligne précédente des bitplanes
sub.l #80,a2
sub.l #80,a3
sub.l #80,a4
sub.l #80,a5
add.l #160,a0;on se met au début de la ligne suivante des données
dbra d1,bcl1;d1<> 199 lignes alors on continue les lignes
```

Pour rendre cette routine opérationnelle, il suffit de substituer la routine précédente aux lignes qui affichent l'image normalement (prenons par exemple la routine d'A-News4 et modifions-là comme précédemment dit!)

Ainsi s'achève cet article tout particulièrement consacré aux débutants. Maintenant, vous, ex-débutants vous êtes en mesure de reprendre les routines des numéros précédents et de les comprendre mieux, voire complètement!!!

Nous ne nous retrouverons pas le mois prochain, mais peut-être dans un prochain numéro d'***A-News***. De toute façon, mon départ ne contribue en aucun cas en une dévalorisation d'***A-News***; celui-ci reste toujours le meilleur journal dédié à l'Amiga.

Little Zeus

LORICIELS: LES FRENCHIES ATTAQUENT

1988 fut sans aucun doute l'année AMIGA. 1989 sera celle des personnes qui y croient. ***LORICIELS*** a compris depuis longtemps que l'Amiga était le meilleur de sa catégorie et d'ailleurs, tous les softs qu'il sort dessus, sont entièrement reprogrammés, et non pas tout simplement adaptés comme pour malheureusement encore trop de produits sur le marché. La partie soft, c'est bien, mais il fallait trouver un autre truc à faire avec l'Amiga lui même. D'où l'idée des consoles d'arcade : un projet totalement inédit en France et qui risque de faire parler de lui. Mais commençons par ce qui constitue pour l'instant, la principale activité de LORICIELS, c'est à dire:

LE SOFT

944 TURBO CUP

TILT d'or 1988 (bien que cela ne soit pas vraiment une référence, il faut quand même le faire), ***TURBO CUP*** est avant tout un jeu d'arcade et non pas une simulation, quoique, certains détails techniques aient été réalisés d'après les observations de René Metge: l'accélération réaliste d'un moteur équipé d'un turbo, passage des vitesses au bon régime moteur (6200 tours), perte d'adhérence de la voiture suivant la vitesse, l'aspiration produite par la voiture précédente etc, autant de "petits" détails qui font que c'est

plaisant à jouer.

Après avoir choisi un circuit parmi les 4 présentés, vous devez effectuer les essais. Epreuve déterminante puisque c'est d'après le temps que vous ferez que sera établie votre place de départ pour la course. Après ça, c'est parti pour 2 tours. Montées et descentes sont super bien faites, et pour arriver au bout dans des temps corrects, il faut sans arrêt jouer avec le dérapage de la voiture. Mais faites gaffe quand même, sinon vous aurez droit à un magnifique tête-à-queue (qui n'aura pour effet que de vous ralentir) ou bien, c'est le tonneau (superbe) qui vous fera perdre de précieuses secondes. Encore un truc: les modes de passage de vitesses sont au nombre de 3. Automatique, semi-automatique, entièrement manuelle (la plus sportive..). On regrettera que le mode 2 joysticks ne soit pas présent (uniquement sur ST), ceci étant du au délai de livraison du logiciel.

Si vous aimez la vitesse, 944 TURBO CUP constitue le meilleur investissement à ce jour pour ce qui est des courses automobiles, et puis la Porshe en modèle réduit livrée avec le soft, c'est vraiment sympa, non?

LE HARD

L'Amiga descend dans la rue, ou plus précisement dans les cafés et autres salles de jeux ! comment cela ce fait-il? diront certains! Et bien c'est très simple (et surtout ingénieux). Quand le brave cafetier du troqué du coin voyait les clients fuir de plus en plus devant la console de jeu qu'il venait d'acheter il y a 2 ans et demi (faut bien la rentabiliser cette saloperie de machine), il ne lui restait plus qu'à prendre son instrument qui permet la conversation entre deux personnes éloignées (comprenez par là, son téléphone), de demander à' 2 Schwarzenegger de venir enlever ce tas de ferraille, et de lui mettre un nouveau jeu tout beau avec le son en stéréo, les doubles commandes et les deux parties pour 10F à la place. Que ce pauvre cafetier se rassure, LORICIELS arrive (ta ta tuuuunnnn) avec sa console modulable (du moins c'est comme ça que je l'appelle). A l'intérieur, un Amiga (exactement le même que le vôtre) avec quand même une alimentation un peu plus balèze. Sur la console que j'ai vue, il y avait un lecteur de disquette, mais Laurent Weil m'a confirmé que ce dernier serait enlevé et qu'à la place il y aurait une cartouche avec des éproms. La mémoire sera aussi augmentée (1 MO pour l'instant), et l'on peut déjà penser à 2 ou 3 MO. Fini donc les gros déménageurs avec les tatouages sur les bras, un mec seul et baraqué comme moi peut donc ouvrir la bécane, enlever la cartouche, en mettre une autre à la place ainsi que le clavier (qui est lui aussi modulable), boire un

Une Console peut cacher un Amiga

"Grand Prix" (1 mesure de vodka, 1/2 mesure de strega, 1/4 de mesure de crème de banane, 1 cuillerèe a café de sirop d'orange, bien frapper) le tout en 2 minutes 45 secondes, et tout ça pour presque rien. Question prix de revient, on peut guère faire mieux, non? Eh m'sieur, c'est quoi comme jeux qui y'aura d'su? Flippes pas mon gars ce seront des versions spécifiques des softs tournant déja sur Amiga tel TURBO CUP ou SPACE RACER (du moins au début) utilisant la mémoire supplémentaire pour plus de couleurs, d'animations et de tableaux. Déja des pays étrangers (Belgique, Suisse, Italie..) louchent sur ce marché qui coûte pas cher mais qui peut rapporter gros. Espérons que cette initiative se verra concrétiser, ce qui démontre une fois de plus que: ONLY AMIGA MAKES IT POSSIBLE. Mais ce n'est pas tout! Après les cafés et les salles de jeux, la console sera aussi présente chez le capilliculteur (autrement dit, le coiffeur). Ce sera pour l'instant, dans les 4 ou 5 salons HAIRY'SON qui se trouvent à Paris et ce, à partir du mois de Janvier. C'est dingue les idées qu'ils ont pour que l'on aille se faire couper les tifs...

Si certains se contentent de vivre le présent, d'autres font l'avenir, et c'est ce qui fait toute la différence. Happy new year and keep up the good work!

INFOS

BRODERBUND (2ème société au U.S.A de distribution de softs) qui représente LORICIELS depuis déja quelques temps, arrive en France. Si le nom de cette société ne vous dit pas grand chose, souvenez-vous de PRINT CHOP, CHOPLIFTER, et du célèbre LODE RUNNER (ça y est, ça vous r'vient?). D'ailleurs, puisque l'on en parle, ça vous brancherait le véritable LODE RUNNER entièrement reprogrammé rien que pour l'Amiga? Bon et bien moi je ne vous ai rien dit, mais il se pourrait bien que ce must arrive un jour sur votre bécane... Bon, tout ça pour vous dire, que BRODERBUND ouvre un département en France, et c'est LORICIELS qui en sera le représentant officiel. Cela veut dire en clair, qu'il faut s'attendre à des produits de très haute qualité, et peut-être à quelques softs enfin traduits. Wait and see...

Thierry

CORRUPTION - LA SOLUTION

Open cabinet, get all in it, out, out, n, w, wait, listen to wooden door, s, e, s, open cistern, get bag, n, w, s, d, d, d, open bmw door with car key, in, open compartment, get screwdriver, out, break volvo window with screwdriver, get folder, out, u, u, n, w, wait until 10:00, get letter on machine, open drawer, get key, open door with brass key, w, get cassette, out, out, s, d, d, in, read certificate, open folder, read affidavit, put cassette in stereo, get it, read letter, out, w, n, w, w, n, e, n, buy razor and soap with credit card, s, w, s, e, e, s, e, u, u, u, n, w, look desk, get envelope, look in it, read cheque, read envelope, open case, put all in it, close it, wait until 11:23, get phone, e, s, d, n, w, wait until 12:09, get phone, e, s, u, n, e, drop case, w, s, d, d, d, in, put keys in ignition, turn it, out, w, On se retrouve alors à l'hopital car la voiture est piégée.

Get all on cabinet, attendre que la nurse parte, stand up, get papers and pillow case, s, s, open locker, get all in it, get stethoscope, n, e, put all in pillow case, get papers, close pillow case, (Là sauvegarder, au cas où la nurse vous rencontrerai par la suite), w, w, wear bandage, w, lie on bed, wait, on se retrouve dans une ambulance, stand up, drop bandage and pyjamas, open pillow case, wear all in it, get all in it, open door, quand le programme dit que vous passez dans un lieu familier, faire south...

Il doit être alors environ un peu moins de 2:00, attendez votre femme et rentrez au restaurant avec elle, puis attendez qu'elle vous annonce le divorce. Une fois hors du resto, s, e, u, u, u, n, e, open case, get razor and soap and bag, drop case and razor and soap, w, s, d, d, d, w, n, w, w, n, n, show powder to sergeant, tell inspector about charpontier, wait, wait, wait, ask gerry about charpontier, hit him, attendre qu'il assome le sergent et prenne les clefs, follow him, w, s, e, e, s, e, u, u, u, n, e, put plug in hole, turn tap, put soap in water, turn tap, get soap, rub it on beard, shave beard with razor, get case, remove plug, w, s, d, n, w, wait until 3:32 (environ), open door with brass key, w, remove television, wear stethoscope, put in on dial, turn dial (4 fois), get all in safe, read receipts, e, e, s, u, n, n, wait until 4:00 (que Bill s'en aille), look door, unlock it with card, e, look desk, break drawer with screwdriver, get document, read it, w, s, s, d, d, d, w, n, e, show book to waiter, knock wooden door.

On arrive au casino, le but est de gagner une énorme somme d'argent pour se faire remarquer par le propriétaire, par exemple: Play baccarat, bet on bank with pounds ou bet on player with pounds. Il faut arriver à 100000 pounds, alors sauvegardez à chaque gain, les résultats n'étant pas aléatoires, en cas de partie perdue, rechargez et jouez l'autre possibilité.

Une fois que votre chance parait douteuse, on vous emmène devant Charpontier, celui-ci vous demande de retrouver le document que vous avez pris dans le bureau de Bill, sortez du casino et allez à la police pour un deuxième interrogatoire; faites alors:

Tell inspector about Charpontier, tell him about conversation, tell him about affidavit, give him affidavit, tell him bout certificate, give him certificate, tell him about tape, give him tape, tell him about receipts, give him receipts, tell him about envelope, give him envelope, tell him about document, give him ducument, tell yes, on est alors devant la police avec un micro relié au commissariat, s, e, e, e, show book to waiter, knock wooden door, give document to Charpontier, wait, et la police arrive!! THE END.

Le mois prochain, nous publierons la solution de Sex Vixen, envoyée par Mr CASTAN Patrick que nous remercions vivement.

Gilles V. et Gilles G.

Rio, la plage, les filles et les cocotiers, un vrai paradis pour vous, amateurs de jolies filles; mais ce nouvel Eden et ses créatures de rêve n'est pas le but que vous vous êtes fixé. Vous êtes à la recherche de la douce Emmanuelle, prêtresse de l'érotisme.

Le chemin sera long, mais parfois agréable, et d'abord macho dans l'âme, armé de votre bikini rose vous êtes prêt à affronter tous les dangers. Prédateur, vous, non!! Néanmoins les proies ne manquent pas, et les parties de jambes en l'air sont éprouvantes... et nombreuses, croyez-moi!! De plus, d'innombrables approches sont souvent rejetées par ces donzelles, qui ne manquent pas de vous lancer quelques vestes, histoire de vous motiver un peu...

En un mot, TOMAHAWK est l'éditeur d'un jeu génial, d'abord pour son scénario très original, pour ses beaux graphismes et ensuite pour ses animations qui sortent de l'ordinaire. Seul point négatif, certains bruitages laissent à désirer. Je n'en dirai pas plus, et je vous conseille d'aller le voir chez votre revendeur cheri(e), munis d'environ 200 FF.

Dungeon Brother

J'ai eu pas mal de problèmes avec l'association des locataires de mon immeuble. Ces braves gens ne comprennent pas pourquoi je persiste à escalader la façade plutôt que d'utiliser l'ascenseur. Des plaintes ont été déposées concernant les longs cris déchirants que je pousse de mon balcon-loggia les nuits de pleine lune. Il paraît que ma luge fait désordre dans le garage à poussettes et que mon antenne parabolique brouille "tournez, manège". Mais ils n'osent pas m'expulser à cause de la SPA, les niais.

Résumé des épisodes précédents : El Yeti, après avoir testé le *GST 30*, beuah, le *GST 1000*, ah, le *VM 410*, raaahhh, décide de venger la mort de Sue Ellen en kidnappant un scénariste de soap opéra mais découvre avec effroi et stupeur qu'AMIGA, qui est une marque déposée de Commodore Business Machines, pratique le commerce d'un Genlock-Incrustateur interne pour l'A2000. La référence 2300 cache fort maladroitement une carte bien pleine s'enfichant dans le slot vidéo du 2000.

La boîte en polystyrène expansé brille par sa simplicité. La doc fournie est parfois en français et contient le plan de la carte, la liste des composants, les réglages et la méthode d'installation. Dans sa grande bonté, Comme Odor fournit aussi un petit utilitaire de titrage un peu chicos, l'intention y est.

Capot

Donc, on lève le capot du 2000, on installe la carte dans le connecteur d'extension vidéo (j'ai pas écrit SLOT pour prouver que j'ai pas la FLEGME, voir courrier du No.8) et on ne referme surtout pas.. Cette installation est très simple et sans douleur. On dispose en face arrière d'un DB25 fournissant un signal RVB au moniteur de l'ordi et de deux RCA femelle, un pour l'entrée d'un signal composite PAL, l'autre pour la sortie "effet" (résultat de l'incrustation) modulée en PAL ou en quelque chose d'approchant.

Petit défaut à noter : les deux fiches RCA sont trop proches et empêchent l'utilisation d'adaptateurs RCA/BNC pour raccordement à un scope en BNC d'ou nécessité de câbles spécifiques.

Par contre, ce montage en RCA est idéal quand on bosse en Video 8mm. Un interrupteur à 3 positions permet de sélectionner le signal délivré par le DB25 : soit l'entrée composite, soit le signal de l'ordi seul, soit enfin le résultat de l'incrustation. Cet interrupteur, quoique situé presque aussi loin que le marche/arrêt, s'avère très pratique car il permet un contrôle instantané et précis des sources. On incruste sur la couleur zéro.

TEST : j'introduis un signal en PAL, une image sublime en IFF et je touille régulièrement. Gros étonnement : Alors que les couleurs du signal analogique ne sont pas modifiées, celles du signal de l'ordi perdent toute leur pêche. Je décide de régler la puissance du signal analogique pour l'accorder à celle du signal ordi mais en vain, ça vient d'ailleurs. Coup d'oeil rapide sur le plan fourni. Je retire trois jumpers suspects et, ô miracle, les couleurs du 'miga reparaissent. J'ai pas tout compris mais, bon, ça marche.

Verdun

Le résultat sur le moniteur du 2000 est plutôt satisfaisant : la découpe est nette, les couleurs sont bien saturées et le signal analogique ne perd pas trop. Par contre, la sortie composite, celle qui nous intéresse, fournit une espèce de brouet que je me refuse à appeler du PAL et qui, de plus, est loin d'être "genlocké". Ce signal passe sur une bête télé mais c'est Verdun dès qu'on attaque une régie, Le codeur PAL de la carte ne ressemble à rien. Il passe outre la sous-porteuse du signal analogique d'origine, donc, il ne genlocke pas. Il bouzille sauvagement le signal RVB. Certes, ça ne vaut qu'un peu plus de 2000 Frs mais on pourrait souhaiter des équipements plus "professionels" sur un 2000, même pour plus cher.

Je tiens à remercier Frank et Bruno de C.I.S à Talence qui ont pris le risque insensé de me laisser essayer ce bidouilleur schlurgant mais pas très bavulgue.

J'ai encore testé un truc, toujours grâce à ces dingues de chez C.I.S. (moi, je leur dis qu'ils sont trop bons mais ils m'écoutent jamais). D'habitude, mes tests échouent hors de la trame parce qu'ils peuvent intéresser des lecteurs fermés aux joies incommensurables de la vidéo sur AMIGA mais pas cette fois-ci. Or donc, j'ai trituré pour vous ***Pro Vidéo Plus de JDK Image***. C'est ce qu'on appelle un générateur d'écriture, un machin pour faire des titres et des génériques comme à la télé. Ce programme est loin d'être une nouveauté sur AMIGA mais il est maintenant en PAL avec quelques zigouigouis en plus.

Accents?

Avant d'aller plus loin, sachez que ce bon programme souffre du même problème que moi : il ignore les accents. Comme il n'utilise que ses fonts à lui, impossible de réparer cette bêtise antifrancophone. Sachez aussi qu'il nécessite 1.5 méga minimum pour être exploitable (il tourne tout juste sur 1 méga). Sachez enfin qu'il est très cher.

La doc, la carte de registration, le masque de rappel des fonctions clavier et deux disquettes coexistent dans un classeur très joli. La documentation est spartiate : pas de "tutorial", juste une explication précise des fonctions. C'est pas d'une gaité folle mais on s'y retrouve facilement. Le numéro de la carte de registration sert de code d'entrée. Le masque de rappel se pose au dessus des touches de fonctions du 500 et du 1000 (je comprends pas, tous les Amigas implantés en vidéo sont des 2000 mais bon). Enfin, une disquette contient le programme, l'autre est un modèle (vide!) de disquette DATA. Le programme boote tout seul et ne s'arrête que pour demander le code. Il n'utilise pas la souris, pire, il ne la supporte pas (la doc conseille de la débrancher...). Toutes les fonctions sont supportées par les touches de fonction, les flèches, + et -. Cette espèce d'ergonomie à la graisse d'urus est très proche des vrais générateurs d'écriture genre CHYRON. On s'y fait très vite.

On travaille sur une page parmi cent. Cette page a ses propres caractéristiques : palette, cyclage et volet d'apparition. Une page est stockée en lignes qui sont modifiables indépendemment les unes des autres. Chaque ligne peut également posséder sa propre trame de fond.

Fonts

On dispose de quatre fonts internes ce qui peut paraître court mais suffit largement. Ces fonts sont disponibles en quatre tailles mais on peut aussi leur appliquer des effets de texture, d'ombre portée, de contour, de souligné, d'italique et des cyclages. On aurait pu souhaiter la possibilité de définir quelques caractères afin de pouvoir introduire des logos dans les pages.

En contrepartie, on peut importer des images IFF. Le programme propose plus de 90 volets d'apparition de bonne qualité. On peut définir l'ordre et la vitesse d'apparition des pages ou exécuter les transitions manuellement. Enfin, on peut sauvegarder et recharger le boulot. Mais pourquoi n'ont-ils pas mis d'accents ??!??, pourquoi ??? chiaaaallllle....

Voilà encore des gens qui programment pour leurs voisins sans s'apercevoir qu'il existe quelque chose d'autre, plus loin. J'oubliais le plus jouasse : le prix, 2500 Frs. Ce programme est distribué par Jean-Edern Guillemot International.

Il est temps de prendre quelques bonnes résolutions pour 89. Je vais arrêter de tester des incrustateurs chaque mois. Je vais vous expliquer les bases de la composition d'une image. Je vais vous parler des gens qui font de la vidéo avec un AMIGA. Je vais perdre du poids. Je vais postuler pour une place de pigiste à 01 INFORMATIQUE. Je vais me faire pousser des nageoires et je vais semer la terreur sur les bords de la Garonne.

EL YETi

50% viscose, 60% polyamide

OUTRUN

Un an, oui j'ai bien dit un an d'attente entre les premières adaptations sur micros de cette star de l'arcade et celle de notre cher Amiga. Conclusion, cette version est bâclée.

Ils sont gonflés chez US.GOLD, de nous faire patienter autant de temps pour nous servir une transposition made in Atari ST, alors que nous, pauvres naifs on les croit en train de bosser comme des bêtes pour donner à l'Amiga un super hit enfin digne de ses grandes capacités.

PHOTOS CASTOONE

Le jeu : l'animation n'est pas terrible et l'impression de vitesse n'est pas convaincante du tout. De plus le relief n'est guère impressionnant comme dans la version originale. Seule la présentation et la musique (digitalisée), s'en sortent avec les honneurs.

De plus la version Amiga est, par quelques détails en dessous de son homologue ST. Ainsi lorsque notre voiture heurte le décor celle-ci fait un tonneau en l'air. Sur l'Atari cette scène est fluide mais en revanche le même moment du jeu est saccadé au possible sur la version de notre pauvre Amiga.

Ce jeu reste tout de même jouable malgré tous les défauts mentionnés plus haut, mais, le chargement est assez long.

Conclusion: amateurs de course automobile veuillez patienter jusqu'à la sortie imminente de Crazy Cars 2....(*Ed: Selon Titus c'est pour le 15 janvier*).

THIERRY A

Dernière Minute:TURBO CUP
Malgré ce qu'on peut lire dans la lettre de Hyper 32 sur la page Courrier (page 40), Thierry R nous assure que Turbo Cup tourne sans problème sur un Amiga avec 512k Hyper32 a peut-être un problème d'alignement de drive?

CORRUPTION
COMMENT DEBUTER

Voici comment débuter ce jeu de Magnetic Scrolls, édité par Rainbird. (SOLUTION page 33)

Tout d'abord, entre 9:00 et 9:30 allez prendre la drogue qui se trouve dans les toilettes, et plus précisément dans "The citern of cubicle". Ensuite, dans le placard de votre bureau, vous trouverez le "share certificate". Apportez la liste au "Dealing Room". Descendez alors au parking puis, avec le tournevis (qui se trouve dans la boite à gants de la BMW) cassez la vitre de la Volvo et prenez le dossier qui se trouve sur le siège. Ensuite, attendez 10:00 AM dans le bureau de Theresa, prenez la clef dans le tiroir qui sert à ouvrir le bureau de David, et vous n'avez plus qu'â vous emparer du dernier document: la cassette. Rendez vous ensuite au bureau de Margaret et prenez l'enveloppe qui contient un cheque pour un certain Charpontier. N'oubliez pas de lire et d'écouter (dans la BMW) ces preuves, et de bien les cacher avant votre visite en prison, mais pas dans la voiture, à vous de trouver le meilleur endroit.

Au poste de police: montrez la poudre au sergent et hop, au trou! (après un passage à l'"interview room". Parler de Charpontier à votre compagnon de cellule, il vous remettra quelque chose de très utile. Avec l'aide de Gerry vous sortirez très vite de prison.

A la pharmacie: Achetez un rasoir et du savon à barbe avec la carte de crédit (card), et foncez vous raser la barbe à la salle de bain de l'immeuble, ainsi le sergent Russell ne vous reconnaitra pas.

Vers 11:24, allez au bureau de margaret et décrochez le

téléphone, vous écouterez une conversation très intéressante.

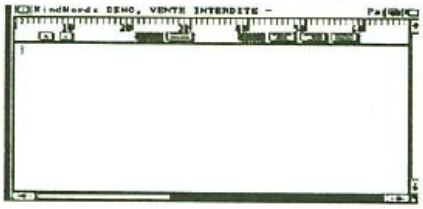
Un dernier conseil, arrivez à l'heure au restaurant, votre femme vous dira des choses assez importantes.

Le mois prochain, vous saurez comment sortir de l'hopital si vous vous faites renverser et peut-être que nous vous divulguerons la solution.

A suivre...

Gilles V. et Gilles G.

KIND WORDS



Kindwords nous est présenté avec beaucoup d'enthousiasme comme le traitement de textes enfin digne de l'Amiga.

Eh bien, essayons-le, nous verrons ce qu'il faut en penser.

Avant tout, je renvoie les lecteurs bilingues, et qui ont accès à ***Amiga World***, à l'essai comparatif publié dans cette revue dans son numéro d'octobre. J'ai effectué l'essai de KindWords avant d'avoir reçu ce numéro d'Amiga World. Je donnerai plus de détails sur les chapitres qui me semblent les plus intéressants.

Je dois encore signaler que la version que j'ai essayée est une version de démonstration dénommée 1.28. Il est possible, je l'espère pour vous, que certains des bugs de cette version aient été corrigés dans la version commercialisée, et je vous engage à le vérifier.

Le traitement de textes de base

Tout d'abord, il est évident que KindWords a été réalisé à partir du programme source de ***Textcraft Plus***, ce qui se remarque non seulement dans la similitude complète de la fenêtre de travail, mais encore dans la manière dont elle apparaît lors du chargement du programme. La séquence d'apparition du cadre, puis de la règle, puis des icônes d'alignement et de margeurs, puis du curseur, est typique. Probablement dans le but de marquer une différence, la règle est toutefois inversée dans sa disposition, avec les graduations en haut, c.à d. à l'endroit le plus éloigné du texte, ce qui n'est peut-être pas le choix le plus logique!

Une bonne surprise : cette fenêtre couvre tout l'écran de l'Amiga 2000 au standard *PAL*. Ceci ajoute 6 lignes au texte visible, ce qui est appréciable.

Comme Textcraft Plus est assez connu, nous passerons très vite sur les caractéristiques de la partie saisie de texte proprement dite, en mentionnant au passage les différences.

KindWords est très simple d'utilisation; il appartient à la famille des traitements de textes dans lesquels le retour du chariot détermine la fin d'un paragraphe. Il faut donc se garder de faire des retours de chariot en fin de ligne, et s'habituer à taper sans faire attention aux dites fins de ligne, le mot ne trouvant pas sa place étant automatiquement déplacé au début de la ligne suivante; si la fonction de justification est en service, la justification du texte s'effectue automatiquement et en permanence. Pour un traitement de textes moderne, il manque la césure automatique des mots, qui permet d'éviter des grands blancs disgrâcieux dans les paragraphes justifiés. Néanmoins cette fonction est l'apanage des produits plus coûteux, et je doute qu'elle apparaisse sur beaucoup de versions françaises de programmes américains, vu le travail que représente la conception d'un algorithme de césure adapté à la structure syllabique des mots en français.

Il est commode de travailler en mode "*caractères spéciaux visibles*", ce qui permet de séparer et de recoller des paragraphes à volonté, car le caractère de fin de paragraphe s'insère ou s'efface comme tout autre caractère.

Les déplacements du curseur se font à volonté, soit par utilisation du bloc de touches "flèche" du clavier, soit à l'aide de la souris. Si vous êtes du genre qui aime les petits utilitaires du domaine public, pensez à arrêter votre ***SunMouse*** ou la fonction ***ClickToFront*** de votre questionnaire d'écran (je pense à ***Mach*** par exemple), car KindWords ne les aime pas beaucoup.

Les grands déplacements se font grâce aux gadgets des bords droit et inférieur de la fenêtre, ou par combinaison des touches de flèche avec les touches de majuscules. Tout ceci est fort classique et permet à tout un chacun d'écrire une page de texte sans difficulté, et moyennent un apprentissage minimal, d'autant que le manuel en français est bien fait et permet une progression logique des fonctions les plus élémentaires aux plus complexes..

Comme Textcraft Plus, KindWords offre quasiment toujours à l'utilisateur plus d'une manière d'effectuer une opération, soit par choix dans un menu, soit par utilisation de la souris, soit encore par combinaison d'un caractère et d'une des touches Amiga. A chacun de choisir la méthode qui lui convient le mieux. Tout cela est en général assez intuitif et au demeurant très classique, aussi nous vous laisserons le soin de le découvrir par vous-même.

Grâce au "*Clipboard device*" et au fonctionnement en multitâches de l'Amiga, on peut ouvrir deux fenêtres en chargeant une seconde fois KindWords, et transférer des blocs de textes d'une fenêtre à l'autre au moyen des fonctions copier, couper et coller. Ceci peut se révéler commode. Mais ce n'est évidemment pas équivalent à un programme multifenêtres, et ce n'est pas à faire avec un Amiga 500, car les deux copies du programme ne tiennent pas dans la mémoire (2 * 236 K+le Workbench...).

La version de KindWords que j'ai eue en mains avait en commun avec Textcraft Plus un "bug" particulier : dans certaines conditions, dont je ne suis pas capable de donner avec certitude les règles d'apparition, il peut y avoir entre deux mots un espacement impossible à réduire quoique l'on fasse. On en est parfois réduit à effacer toute une ligne et à la retaper. La vérité m'oblige à dire que cela m'arrive très rarement, mais si vous êtes novice en matière de traitement de textes et que cela vous arrive,ne vous creusez pas trop la cervelle et n'allez pas vous imaginer que vous n'êtes pas assez intelligent pour vous servir d'un traitement de textes. Retapez votre paragraphe et dormez en paix.

Une autre similitude avec Textcraft est l'impossibilité d'utiliser les touches grises du pavé numérique. A première vue donc, il serait impossible d'afficher les caractères suivants :

[][]

En fait, en jouant les détectives et en regardant un clavier américain, on trouve qu'on les obtient en faisant :

pour [Alt -accent circonflexe (pas celui qui est sur le devant de la touche, mais celui qui est sous le tréma).

pour] Alt - §
pour { Alt - tréma
pour } Alt - *

Les possibilités graphiques

KindWords permet l'insertion dans un texte d'une image en couleur. C'est vrai, mais il y a de gros "mais".

On peut choisir une image au standard IFF (par exemple créée par Deluxe Paint), en réduire le format, et la déplacer. Toutefois une image en haute résolution est convertie en moyenne résolution, et le nombre de couleurs est réduit à 16. C'est là que tout se gâte, car l'algorithme de conversion de la palette d'une image en basse résolution (typiquement de 32 couleurs) en palette de 16 couleurs est d'une performance variable. Pensez donc à créer vos images en 16 couleurs car ces images sont reproduites sans problème.

Dans la version dont je disposais, j'ai constaté plusieurs autres défauts :

1) Si vous appelez en insertion une image au format normal de Deluxe Paint par exemple (320 * 200 en basse résolution), KindWords refuse de vous montrer les couleurs de l'image car elle dépasse la fenêtre. Il faut d'abord la réduire en taille, ce qui nécessite toute une manipulation à la souris; les petits carrés qui servent à saisir les bords de l'image, bien que de bonne taille, ne sont pas toujours faciles à attraper avec le pointeur.

2) Ne vous étonnez pas que l'image

n'apparaisse pas; regardez ce que sont devenus les "ascenseurs" dans les bords de la fenêtre, et ramenez-la au bercail.

3) Si vous placez sous une figure, et aussi près que le programme vous le permet, une ligne de texte, à l'impression elle vient en superposition sur le bas de la figure graphique. Il est donc nécessaire d'insérer au moins une ligne blanche supplémentaire, mais on n'a donc pas une correspondance exacte entre l'écran et l'impression.

Au passage, mentionnons que le requester d'ouverture ou d'insertion des fichiers ne connaît que trois noms d'unités de disque : **df0:** , **df1:** et **dh0**. Pas moyen de tricher en faisant un *ASSIGN df1 : NOMDEPARTITION:* car le rectangle de sélection de df1: restait désespérément en pointillé, sans doute parce que KindWords s'était débrouillé pour constater que je n'ai qu'un drive 3.5 ".

Tant pis pour vous si vous avez des partitions sur votre disque dur!

La police de caractères SuperFont

Les créateurs de KindWords ont considéré que ni le caractère de base, ni le caractère en double frappe (*NLQ* - Near Letter Quality - en français "courrier"), des imprimeries matricielles à aiguilles n'étaient très jolis. Comme ces imprimantes ne disposent que de ces deux polices, SuperFont offre plusieurs polices de caractères additionnelles, contenues sur un second disque, et que l'on peut appeler par menu.

Là non plus, malheureusement, ce n'est pas la joie. J'ai essayé les polices SuperFont sur une **Epson FX-85** et sur une **HP-Paintjet**, et je n'ai absolument pas compris l'intérêt de ces polices qui sont en fait moins belles et moins bien finies que les polices d'origine. L'espacement donne une impression d'irrégularité; ceci n'est pas du parti-pris de ma part, vous pourrez lire la même chose dans l'essai d'Amiga World. Paradoxe, ces SuperFonts ont donné de moins mauvais résultats sur l'Epson que sur la Paintjet, qui dispose pourtant de son "superdriver" sur la disquette de Kindwords.

Autre problème : la vitesse. Sur l'Epson, l'impression en Superfont se fait par quadruple frappe, c'est donc deux fois plus long qu'en mode NLQ, et sur la Paintjet, le Superdriver met dix bonnes secondes avant d'envoyer une ligne de 80 caractères à l'imprimante.

Ce n'est pas tout. Il y a une mystérieuse police dite "symbole" qui, dans le manuel d'instructions dont je disposais, n'était pas documentée, ni même simplement citée. A vous de vous débrouiller pour savoir ce qui s'imprime sur chaque touche du clavier. Malgré cela c'est intéressant car, moyennant quelque effort, vous pourrez agrémenter vos textes de signes comme "racine carrée" par exemple, ou tracer des cadres en trait double. Toutefois, là encore, il y a un mystère, car l'Epson a fidèlement reproduit les signes cabalistiques de l'écran, la Paintjet y a substitué des rectangles noirs. Attendez-vous donc à des résultats différents suivant le type de votre imprimante.

Pour couronner le tout, le manuel donne les instructions pour installation sur disque dur. Bravo! Dommage que l'instruction à mettre dans la séquence de démarrage soit libellée

ASSIGN SuperFonts: dh0:KindWords/SuperFonts

car la disquette de fonts spéciales s'appelle SuperFont sans s et ça ne marche pas. Bon, ce n'est qu'une faute de frappe dans le manuel, ça se corrige sans peine et c'est un bon test de votre compréhension de la gestion des fichiers de l'Amiga, mais, à la fin, à quoi on joue?

CONCLUSION

Si vous avez besoin d'un traitement de textes simple et facile, pour écrire deux ou trois lettres par semaine, ou de temps en temps un texte comme celui-ci, ou d'envoyer chaque mois une lettre personnalisée aux membres d'une petite association, prenez TextCraft Plus, qui est identique à KindWords, mais avec une fenêtre d'écran un peu plus petite, pas de possibilités graphiques, ni les SuperFonts, mais ce n'est pas une perte. TextCraft est une antiquité mais, j'ai chez moi 2 ou 3 meubles rustiques qui m'ont coûté moins cher que leur contrepartie moderne en agglo stratifié, et ont donné un meilleur service. Si vous n'arrivez pas à vous faire donner TextCraft par votre vendeur de matériel, vous le paierez environ 300 F. Attention toutefois au fait que les anciennes versions de TextCraft Plus ont des problèmes d'affichage des noms des fichiers dans les requesters lorsqu'on utilise le Fast Filing System d'AmigaDos 1.3. Je ne sais pas si la version actuelle est sujette à ce défaut. Là, par contre, pas de problème avec KindWords.

Si vous avez besoin d'insérer du graphique dans vos textes, et êtes prêt pour cela à débourser 1100 francs, prenez ProWrite qui, outre quelques autres bonnes caractéristiques, vous permettra d'écrire à côté de vos figures et d'écrire du texte en couleur.

Mais alors, que vient faire KindWords dans cette galère? Franchement, au prix le plus bas auquel je l'ai vu affiché, soit 895F, je me le demande. Ce produit, vu ses caractéristiques mais aussi ses imperfections, serait positionné correctement en se trouvant nettement plus près de TextCraft que de ProWrite. (*Ed: le prix de KindWords outre-manche est d'environ 500F.*)

Enfin, permettez-moi un conseil, basé sur des expériences douloureuses. Si vous achetez un jeu, et qu'il ne vous plaît pas, ou qu'il est plein de bugs, le malheur se limitera à la perte de 200 F et vous n'en mourrez pas.

Si par contre vous avez besoin d'un produit qui soit avant tout un outil, et dans lequel vous êtes prêt à investir non seulement une somme plus importante, mais aussi un certain temps d'apprentissage, vous aurez sans doute intérêt à considérer ce qui suit :

1) Méfiez-vous de la publicité du constructeur; elle est là pour faire valoir les qualités du produit, et pas ses limitations, c'est normal.

2) Apprenez à distinguer dans les revues, ce qui est une présentation consistant en ordre principal à reproduire un texte fourni à la revue par les services de marketing du producteur, d'un essai sur lequel une personne a passé pas mal d'heures à décrypter la documentation et à essayer toutes les fonctions décrites dans le manuel.

3) Lorsque vous envisagez l'achat d'un produit, demandez à votre revendeur une démonstration. S'il n'a pas le produit en stock ni en démonstration, c'est qu'il n'en vend pas beaucoup; essayez de savoir pourquoi.

4) La démonstration faite, demandez à pouvoir reproduire vous-même un certain nombre de choses qui vous ont été montrées, afin de juger au moins un peu de la convivialité du programme. Si le vendeur vous le refuse, par exemple parce qu'il n'a pas que cela à faire, retirez-vous poliment et trouvez un commerçant qui considère que c'est vous qui lui faites une faveur en achetant un produit, et pas l'inverse.

5) Demandez la référence d'une personne qui utilise le produit et qui est susceptible de vous faire part de son expérience.

6) Si vous obtenez tout ceci et que le produit vous plaît, achetez-le chez le revendeur qui vous aura offert ces services, même s'il n'est pas le moins cher de la place. Vous nouerez avec lui une relation de confiance réciproque dont vous n'aurez qu'à vous louer par la suite.

Pour ceux que l'anglais n'effraie pas, sachez que les logiciels qu'on ne trouve pas, ou pas facilement en France, peuvent se commander aux Etats-Unis par correspondance, sans aucun problème, en donnant simplement votre numéro de carte bleue *VISA* et sa date d'expiration. J'ai acheté par cette voie à un distributeur californien qui pratique des prix vraiment très bas, des produits qui, même en comptant les frais d'expédition et la douane postale, ne m'ont pas coûté plus cher que s'ils avaient été disponibles en France.

Il nous reste à espérer que le producteur de KindWords fera ce qu'il faut pour le transformer en un meilleur produit et dont le prix reflètera mieux le service rendu.

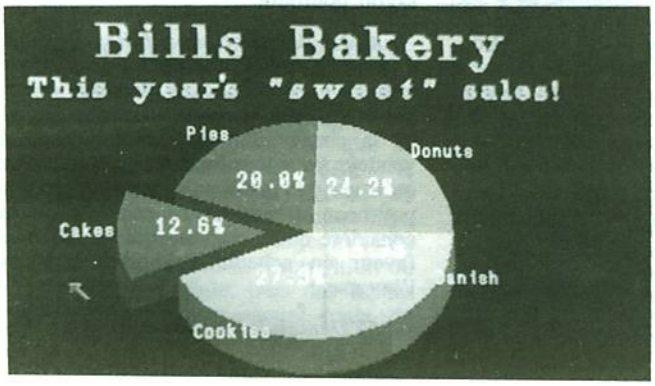
Pierre Ardichvili

IMPACT-Business Graphics

Pour ceux et celles à qui les chiffres donnent des poussées d'urticaire spasmodique et qui préfèrent les zoulis dessins, voici un des premiers "BUSINESS GRAPHICS" sur Amiga. C'est votre patron qui va être content !

Impact n'a rien à voir avec son homologue "casse briques". Ici rien à détruire. La seule fonction de ce logiciel est de rendre beaucoup plus "parlant" des données.

Impact est disponible depuis 1986 en france. Sortis trop tôt à une époque ou l'Amiga n'était pas encore pris au sérieux, et trop cher par rapport au ST, ce logiciel est passé sans que presque personne ne le remarque.

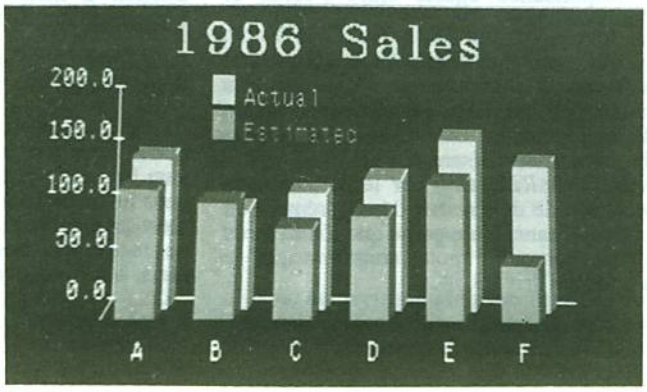


IMPACT vous permet de présenter des bilans, des projets, ou tout autres séries de chiffres sous forme de camemberts, de lignes, de points, de barres en 2 ou 3 dimensions. Vous disposez pour cela de 16 trames (que vous pouvez redéfinir), de plusieurs icônes (sortes de sprites fixes servant à agrémenter la page) un éditeur, de nombreuses fontes et de 16 couleurs (parmis les 4096 disponibles). Il est d'ailleur conseillé d'avoir un deuxiéme lecteur, ainsi qu'une extention mémoire. Ces pages graphiques sont naturellement sauvegardées au format IFF, ce qui permet de pouvoir les retravailler avec à peu près n'importe quel logiciel de dessin. Pour ceux qui veulent se servir des graphiques pour des plaquettes publicitaires ou en vidéo, **une sortie GENLOCK** est prévue.

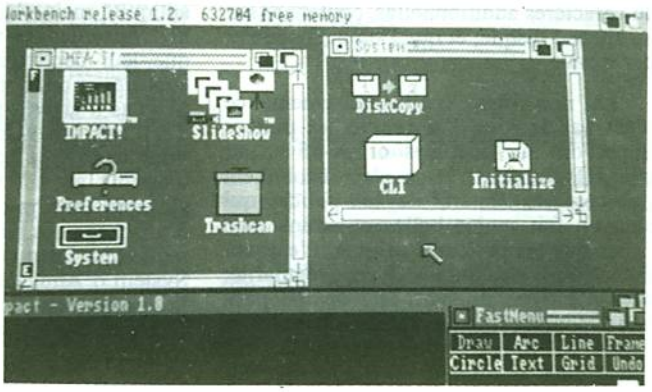
Au cas ou vous auriez plusieurs pages graphiques à présenter, un slide show est fourni avec. Complet, il vous permet de définir l'ordre de passage des pages, de régler le temps d'affichage et même de synchroniser du son (au format IFF).

Outre le côté graphique, *Impact* vous permet d'additionner, de soustraire, de juxtaposer, de merger les différentes données que vous pourriez avoir à traiter. Ainsi si vous avez une courbe représentant les DEPENSES et une autre les RECETTES, IMPACT vous calculera la MARGE (RECETTE - DEPENSE) et vous l'affichera tout seul.

Par manque de concurrence, on ne peut malheureusement pas le comparer à quoi que ce soit. Mais pour ceux qui connaissent un peu le monde IBM, sachez qu'il est aussi puissant que "DECISIONNEL HYPOTHESES ET GRAPHIQUES", qui est le meilleur "BUSINESS GRAPHICS" sur cette machine. La documentation (un véritable livre), en anglais, est aussi complète que claire.



PHOTOS CASTOONE



Logiciel prêté par Coconut Informatique, 41 av de la Grande Armée, 75016 Paris (Tél 45-01-67-28)C

Thierry R.

WHO FRAMED ROGER RABBIT ? (MOI !!!)

Hollywood 1947. Les Toons (personnages de dessins animés) vivent en parfaite harmonie avec tout le monde. Tous? non. L'ignoble Juge Demort lui, ne les aime pas du tout.

A la mort de Marvin, le roi des gags, son testament qui stipulait que Toonsville (qui appartenait à Marvin) revenait de droit aux Toons, disparut.

Par une suite de coincidences, Roger (c'est à dire vous), se retrouve inculpé d'avoir tué Marvin, ce qui vous oblige à fuir le Juge Dumort qui

veut lui administrer la "trempette" (liquide chimique capable de dissoudre un Toon) et qui recherche le testament de façon à rayer de la carte Toonsville. Vous devez donc précéder le Juge dans cette course contre la mort (celle de Toonsville) et pour cela, Benny, votre fidèle taxi de Brooklyn, vous enmènera à travers la ville.

Ce ne sera pas de tout repos, mais Benny à des suspensions "accordéon" ce qui est bien pratique pour passer au dessus des voitures, il peut même sauter sur les toits des immeubles, mais attention aux flaques de "trempette" qui parsèment la route! Arrivé à l'"Encre et Pinceaux" (un piano-bar), dépêchez vous de récupérer le testament et d'aller à l'usine à gags, si vous ne voulez pas que les fouines disolvent Jessica (votre femme) avec le canon à "trempette".

Tous les ingrédients qui ont fait le succès du film, sont là: la qualité du soft (les graphiques et la présentation digne du plus grand Cinémaware), l'humour (quand Roger boit un verre..), l'animation et la précision des personnages...

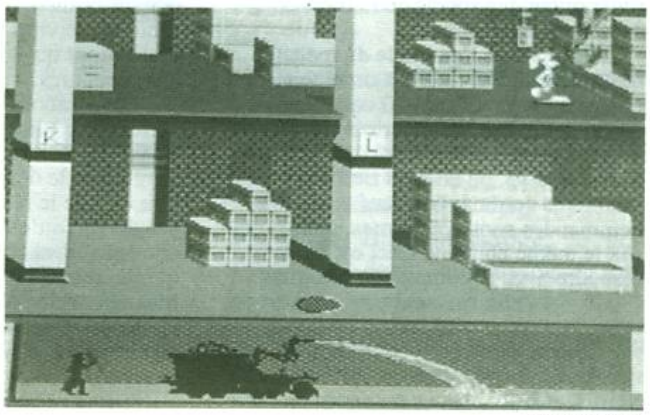
Sans dec, ce jeu aurait pus être vraiment génial. Koi!, Késaco qui dit? eh oui, il AURAIT pu, si il n'y avait pas trois points noirs (dans ce monde tout en couleur):

- ***Le système de protection*** : Je n'ai jamais vu un truc aussi débile! Avant, fallait rentrer le 1284e mot de la 54369e ligne de la 782103e page du mode d'emploi. Mais tout ça c'était de la tarte, car voici à quoi on a droit avec Roger Rabbit comme protection (la moitié de la doc étant en fait un catalogue recensant 38 gags) : au lieu de rentrer un mot, le programme affiche une phrase (in English, of course!) relative à un gag qui se trouve sur la doc, et au milieu de cette phrase, il y a un blanc. Le but du jeu étant de compléter (en anglais, bien sûr!) la phrase de façon à donner un sens à cette dernière. Parlant Anglais comme mon chat parle couramment le patois de l'Afganistan centrale (et en verlan encore), vous comprendrez ma haine, quand au bout de trois essais infructueux, je me suis retrouvé devant la fenêtre Workbench.
Aller hop, c'est parti pour un magnifique reset ce qui m'en vient à vous parler du deuxième point noir :

- ***les accès disquettes*** : l'Amiga n'étant pas spécialement réputé pour sa rapidité en ce qui concerne les accès disque, il y a des petits malins (je parle des programmeurs de *Roger*) qui se croient obligés d'abuser de cette lacune. Les chiffres parlent d'eux même (il est à noter que je possède une extention mémoire et un deuxième drive) : 3 minutes 15 secondes pour charger le jeu en shuntant la présentation. 1 minute 50 secondes entre le 1er et le 2ème tableau. Le résultat, c'est que l'on passe autant de temps à regarder les drives faire leur bordel, qu'à regarder le jeu. Mais attendez, voici le plus drôle : le troisième point noir.

- ***La fin du jeu :*** quand on joue à un jeu pour les premières fois, on perd pas mal de vies. Dans Roger on en a 5, et on a tendance à en abuser! tout ça pour vous dire que une fois les 5 vies perdues, que se passe t'il? n'ayons pas peur des mots, je vous le donne en mille, Emile, un super dessin montrant Roger déprimé et hop, retour à la très familière fenêtre Workbench. Si on veut refaire une autre partie, il faut recharger le jeu. Rigolez pas les mecs, ce n'est pas un bug, et en plus c'est marqué noir sur blanc sur la doc.

La question que je me pose en analysant tout ça, c'est pourquoi avoir fait un jeu aussi beau avec une musique aussi géniale, et avec un doigt de Tex Avery, pour qu'en fait, on ne puisse pas s'en servir sans qu'au bout d'un quart d'heure, on balance le joystick à



PHOTOS CASTOONE

travers la pièce en profanant des insanités grossières envers la maison d'édition.

Décidément, les éditeurs n'ont pas fini de nous étonner! (BUENA VISTA, CEDIC/NA THAN, COKTEL VISION, OUF! Logiciel prêté par Coconut étoile 41 Av. de la Grande Armée 75016 Paris. TEL.: 45 01 67 28

courrier courrier courrier courrier

Chers lecteurs de A-News,
Encore une fois nous voudrions vous remercier pour vos lettres et articles. Indiquez votre numéro de téléphone sur vos lettres - nous ne pouvons pas répondre par écrit (toujours débordés), mais quelquefois c'est possible par téléphone.
Ed:

L'article **"Disque Dur : un Périphérique d'Enfer"** (*A-News* No8, novembre) a évoqué plusieurs commentaires de lecteurs. Voici les plus intéressants :

Pourquoi ne pas copier les icônes sur un disque dur? Au contraire, c'est très utile; l'auteur ne connaît visiblement ni la fonction **Info** du menu *Workbench* de l'Atelier, ni les fonctions **Snapshot** et **Cleanup** du menu *Special* du même atelier...

La commande **copy df0: dh0:nomderépertoire** copiera dans le répertoire en question les fichiers du répertoire racine de df0:, les répertoires et leurs icônes, mais pas les fichiers qu'ils contiennent. Il faudrait ajouter **all** à la fin de la ligne pour tout copier...

La méthode consistant à ouvrir un répertoire par disque de programme à copier et à y copier toute la disquette est loin d'être optimale: on va se retrouver avec n fois toutes les librairies, les jeux de fontes, les devices, les commandes C. Alors qu'il est si simple d'ouvrir dans dh0: les répertoires C, devs, libs, fonts, s, l, et de faire les assign corrects dans la startup-sequence. De plus, la méthode de Denis Alligand ne marchera pas si le programmeur a fait dans le corps du programme des appels de fichiers en spécifiant les chemins...

A propos de l'exemple du mélange des répertoires C : s'il y a un répertoire C contenant par exemple 20 commandes, et qu'on copie dans ce répertoire le contenu du répertoire c d'une autre disquette, qui n'en a que 15, on ne perd rien des premières commandes, sauf au cas où des commandes sont synonymes, mais n'ont pas le même contenu. Ceci est facile à résoudre avec la commande **rename**...

Cher A-News,
Pour faire simplement "#" faire SHIFT et 8 (au clavier numérique). Pour "^" (exponentiation) faire SHIFT et 9. Ca facilite quand même les choses!
Denis Massart, 40 Maurrin

Hi! A-News,
Si je vous écris c'est après avoir lu dans le courrier du No8 qu'un lecteur en avait assez des petites annonces! Pour moi une revue doit pouvoir s'épanouir et prendre de l'essor; c'est le meilleur moyen de faire connaître la machine que nous aimons tous! Donc il faut plus d'annonces et plus de pub, pour que le journal prenne une vraie dimension aux mesures de la belle Amiga, et cela peut se faire, j'en suis certain, avec la même atmosphère qui se dégage de votre journal lorsqu'on le parcourt. Il y en a assez d'être toujours un Amigados "solitaire", avec une machine que personne ou presque ne connaît, ou si peu! Ce n'est pas normal! Je côtoie un milieu informaticien, et lorsque je parle de l'Amiga le pire des doutes intervient, c'est l'indifférence totale!.. Alors, essayez de vous donner la mesure de l'ambition de vos lecteurs..je préfère votre journal, et j'enrage de savoir que *Commodore France* vous fait des misères!...Et puis garder tous vos tests même ludiques. Pour le test des progs du domaine public, c'est une très bonne idée.
Bill Bug, 78 Vernouillet

Cher A-News,
Ne pourriez vous pas, quitte à en augmenter le prix, ajouter des pages supplémentaires pour tester plus de programmes, y compris du domaine public? Les hypothèses de Giorgio Cupertino concernant une nouvelle A500 (A-News No5) se vérifient-elles?
Denis Ribayrol, 46 Puy l'Evêque
Ed: Rien de nouveau au sujet de l'A500 pour l'instant. Pour le prix, nous avons suivi votre conseil, mais pour le nombre de pages...cela suivra de pres le nombre d'annonceurs.

A-News,
J'ai fortement apprécié le listing du virus SCA désassemblé par Cedric Beust dans le numéro 9. Le listing ayant dû donner beaucoup de travail à son "auteur", je vous écris pour répondre aux 2 questions qu'il a insérées dans ses commentaires.

Tout d'abord en 030122, le code 1 correspond à la commande CMD-RESET. Cette commande réinitialise le device considéré, c'est à dire qu'elle le remet à sa configuration par défaut, qu'elle interrompt toutes ses entrées-sorties en cours d'exécution, et qu'elle remet à 0 toutes les structures internes de données.

Ensuite, en ce qui concerne la signification des bits de DMACONWR, la voici en détail:

* Bit 15 (SET/CLR) : s'il est à 1 (SET), les bits suivants qui sont à 1 devront être également mis à 1 dans DMACON, s'il est à 0 (CLR), ils devront être mis à 0.
* Bit 14 (BBUSY) : lecture seulement. Est à 1 tant que le Blitter n'a pas terminé l'opération qu'il est en train de faire.
* Bit 13 (BZERO) : lecture seulement. Est à 1 si durant la dernière opération du Blitter, la sortie était toujours 0.
* Bit 11, 12 : inutilisés.
* Bit 10 (BLTPRI) : Bit de priorité du Blitter. Lorsqu'il est à 1, le blitter a priorité TOTALE sur le 68000.
* Bit 9 (DMAEN) : autorise les canaux DMA. Ce bit doit être à 1 si on veut que les bits 0 à 8 seront pris en considération.
* Bit 8 (BPLEN) : autorise le canal DMA pour les bitplanes.
* Bit 7 (COPEN) : autorise le canal DMA du copper.
* Bit 6 (BLTEN) : autorise le canal DMA pour le blitter.
* Bit 5 (SPREN) : autorise le canal DMA des sprites.
* Bit 4 (DSKEN) : autorise le canal DMA du disque
* Bit 3 à 0 (AUD x EN) : autorise les canaux DMA pour les différents canaux sonores.

Bonne continuation à A-News,
Nicolas Fournel, 93 Montreuil

Bonjour,
A propos de "Turbo Cup" de Loriciels - le jour même de la sortie de ce jeu, j'étais chez AMIE pour jeter un coup d'oeil aux dernière nouveautés, quand se présente le premier acheteur de Turbo Cup de la journée qui revenait mécontent : "Il ne marche pas!!". AMIE : "Oui, nous avons découvert qu'il lui fallait 1 Mo RAM. On vous le change contre autre chose". La taille mémoire nécessaire n'est marquée **nulle part** dans le coffret!

Disposant moi-même de 1 Mo RAM, je me décide une semaine plus tard. Arrivé chez moi, horrible déception! A peine le logo chargé, et mon circuit sélectionné dans le menu général, Damned! Guru Meditation. Têtu, je recommence, et recommence encore. Non. Big Bogue was watching me... Je le ramène à la FNAC, qui a la gentillese de me l'échanger immédiatement contre un exemplaire correct. Ils avaient eu toute une série mauvaise. Sympa, me dis-je, échange immédiat.

At home, je lance le jeu. Super! Quel scrolling. VROOAR! 45 sec de jeu plus tard, le clignotement fatidique et revoilà M'sieur Guru!

Je relance. 1'15 de jeu et on dirait une symphonie kaléidoscopique de couleurs! C'est comme s'il y avait 3 écrans de jeu sur un seul. Je roule sur les stands, les panneaux sont dans le ciel! Psychédélique! Il ne marche toujours pas. Vais-je retourner me le faire échanger?
Hyper 32, 75 Paris (36-15 Tilt Bal Hyper32)

Cher A-News,
L'autre jour, je lisais tranquillement la revue "Tilt Microloisirs" quand soudain mes yeux se sont posés sur un article concernant l'Amiga. J'ai été très déçu par l'auteur de cet article; il n'y a

courrier

pas été de main morte pour critiquer les rares défauts de cette machine et les grossir (lenteur du lecteur de disquettes, virus...) le tout bien sûr en minimisant ses énormes qualités.

Mais quelle ne fut pas ma surprise quand j'ai vu : "la protection physique d'écriture peut être outrepassée en modifiant un seul octet et les plus récents virus utilisent cette possibilité". Donc il peut exister des "saloperies" de virus qui puissent formatter vos disquettes même si celles-ci sont protégées; mais c'est horrible!

J'aimerais tout d'abord savoir si c'est réellement possible et quels sont les moyens, s'il en existe, d'éviter cela.

Lio l'Amigalopin

Ed: Nous sommes très sceptiques.. Si vous trouvez un programme qui saute la protection physique sur la disquette ("write-protect tab") nous aimerions bien le voir. Certains virus provoquent des messages d'erreur d'écriture ou lecture sur une disquette dans le but de vous faire enlever la protection physique... avec votre doigt!

Chers A-News,

Le petit truc qui est sensé lancer un programme basic depuis le CLI ne marche pas, seul le Basic demarre de cette façon. J'ai aussi créé un petit prg de gestion de budget familial; il tourne en AmigaBasic. Si quelqu'un est interessé qu'il me contact, je serais heureux de lui fournir. Et enfin j'aurais besoin d'un peu d'aide specialisée pour interfacer un C128 sur l'entrée série ou parallele de mon Amiga 1000.

Frederic Lebrun, 57690 Crehange (16 cours du 19-11-44).

Ed: Si, le truc marche mais il faut donner l'adresse correcte du programme. Exemple: "Run Amigabasic demos/fred", si votre programme "Fred" se trouve dans le tiroir "Demos". Quelqu'un sait-il comment marier un C128 avec un Amiga?

Salut à tous

J'ai réalisé une disquette de musiques échantillonées et mises en boucle, et je souhaiterais la faire passer dans le domaine public, peut-elle être acceptée.

Laurent Deumier, 11 Bram

Ed: Giorgio Cupertino est toujours content de recevoir de telles propositions.

A l'équipe d'A-News

J'envisage l'achat d'une carte accélératrice 68020 ou 68030 associée du 68881 et de RAM 32 bits de 2Mo extensible à 4 Mo. Une fois installé, le 68020 travaille-t-il uniquement avec sa RAM 32-bits, ou cumule-t-il aussi la RAM d'origine (1 Mo interne + 8 Mo externe)?

William Buchmann, 68 Lutterbach

Ed: Il peut acceder à la RAM d'origine, mais deux fois plus lentement, étant obligé de faire deux acceè pour charger un mot de 32 bits.

Cher A-News,

Avez-vous essayé d'imprimer quelquechose sur matricielle avec Professional Page? *(Ed: oui, mais c'était decevant)*

Il est tout à fait possible de mettre "hifi emulator" dans la rom de l'horloge. Ceci m'est arrivé. L'Amiga gardait hifi emulator en rom et toutes mes musiques était donc en hifi. SUPER!! Jusqu'au jour ou, ayant par dessus la tête de mettre une boulette à la place du write protect car le "radar" de write-protect était légèrement incliné, je portai l'Amiga en réparation. En le recupérant je fis tout pour remettre hi fi emulator dans la rom.. mais en vain.

Comment faire pour le remettre en rom?

Ed: Nous aimerions bien le savoir...

ICON PAINT

Un workbench et des icones en 16 couleurs !, c'est bien une idée de grand breton ça. IconPaint est un package contenant d'audacieuses routines qui bidouillent bizarrement un workbench de 2 à 16 couleurs et un éditeur d'icones (car, pour peu qu'on y reflechisse un tant soi peu, il serait completement c.. d'avoir 16 couleurs disponibles et des betes icones en 4 couleurs). J'vais vous detailler tout ça.

L'emballage denote d'un evident manque de creativité : une boite noire genre cassette video ornée d'une bande arc-en-ciel en diagonale. (Ah, c'est pour Spectrum ?. Non, non !!!!). Ce chef d'oeuvre du packaging recele la disquette du programme et le manuel. J'ai pas eu le temps de tester à fond l'étiquette de la disquette mais j'ai tout lu le manuel triste. Il est maigre mais contient facilement la masse de savoir necessaire à l'utilisation du programme.

La partie visible du package s'appelle IconPaint. Contrairement à IconEd, il s'agit d'un éditeur d'icones. Il permet de recuperer des brosses IFF med-res, de determiner le type d'icone (disk, drawer, tool, project ...)et de creer soi-meme l'image qui apparait lorsque l'icone est selectionné (icones animés). On peut realiser des icones de 320 sur 100 pixels (soit 1/4 d'écran) et de 2 à 16 couleurs. Les outils de dessin (freehand, line, curve, box, circle, fill) sont rapides mais pas tres precis. Le zoom manque lui aussi de precision et a un rapport fixe.

Mais le dessous de l'histoire est plus aride. Pour "en voir de toutes les couleurs" sur votre WorkBench (je trouve cette formule désopilante et je la reutiliserai si vous etes sages), il faut encombrer quatre directories de petits fichiers mesquins (3 dans MAIN, 8 dans C, 1 dans S et 1 dans DEVS). Les icones en 16 couleurs bouffent deux fois plus de place et l'écran WB plus de RAM. Ca fait beaucoup pour quelques couleurs, non?

Enfin, s'agissant avant tout d'une question graphique, permettez moi de vous éxposer mon point de vue : Un bon graphiste peut faire des choses fantastiques avec 4 couleurs ; ce ne sont pas 12 couleurs de plus qui vont enjoliver un icone mal dessiné, bien au contraire.

Pour rester dans ma tradition de conclusions vaches, je dirais que la principale utilisation de ce programme est sa propre demo. A ce titre, j'applaudis des deux pattes le travail de Neil Armstrong, le graphiste de la demo, qui dessine de jolis icones tres propres sur eux.

IconPaint 4 couleurs ferait un tres joli soft de Domaine Public. Je pense que, vu sa complexite d'installation et la place necessaire ce WorkBench Technicolor est un doux delire british.

El Yeti

"il vous en fait voir de toutes les couleurs"

Cher A-News,

Votre journal est superbe mais votre service abonnement est de la m... Aujourd'hui c'est le 16 decembre mais je n'ai toujours pas reçu mon A-News de ce mois. A-News de decembre est en vente en kiosque depuis une semaine. ...Je suis abonné depuis le No3, et c'est la troisième fois que votre journal m'emmerde..

Azad-Reza Rahmani, 38 Meylan

Ed: A partir du No11 vous aurez un double avantage - vous payerez votre A-News moins cher que le prix kiosque, et vous le recevrez plus rapidement que jusqu'alors. (Voir edito pour les détails)

A-NEWS en SUISSE

Si vous êtes en Suisse vous pouvez vous abonner à A-News pour 12 numéros pour la somme de 54 FS. Envoyez votre paiement à :

A-News, Conconi P, 36 Av Luserna, 1203 Genève. CCP No 12-25868-1

Vous pouvez commencer votre abonnement à partir de n'importe quel numéro, le No 1 compris.

MATERIEL

VENDS AMIGA 500 + câble péritel + manette + 10 disks avec pgrs, 3900F. Tél 24-27-67-43.

VENDS AMIGA 2000B + 1084S, 12000F à debattre. Etat neuf. Tél (16) 44-57-34-27

VENDS KIT CARTE XT + lecteur 5 pour Amiga 2000 ETAT NEUF (11-88) jamais servi, 4500F. Tél après 20h (16)61-27-06-20

VENDS AMIGA 2000 + moniteur couleur 1084 + carte PC-XT + deuxième drive interne. Neuf, sous garantie; prix : 18000F. Demander Jean Marc au 64-97-91-01. Cherche logiciels originaux pour Amiga et contacts pour wargames (Gettysburg, Kampfgruppe, etc..).

VENDS FRAMEGRABBER digitaliseur d'images couleur avec codeur PAL RVB, câble, 6900F. Tél 42-08-43-18. Demander Krikorian Gérard.

URGENT : VENDS CARTE PC/XT + lecteur 5' + docs. Jamais servi. Garantie 6 mois. 4000F (-1600F du prix de base) à déb. Ecrire à O.Guillemain, 1 Place St Michel, 72000 Le Mans.

VENDS AMIGA 500 + moniteur couleur + Extension mémoire + drive externe A1010 + DPaintII + Sculpt3D + Photon Paint + Livres + Revues, prix intéressant. Demander YVES tél 48-53-91-99, le soir 19H.

Vends AMIGA 2000XT (compatible IBM XT) avec 1 Mo RAM Amiga, 512 Ko RAM PC, 2 lecteurs 3" (interne et externe), lecteur 5", disque dur 20Mo, écran couleur haute résolution 1084 et logiciels : Superbase Pro, Lattice C. Prix 15000F. Tél (1) 47-36-58-41 après 18h.

ACHETE AMIGA 500 (clavier + souris) environ 3000F. Faire offre à Hugues Bouron au 60-60-98-37.

CONTACTS ET LOGICIELS

A500 cherche CONTACTS pour échange idées, infos, softs specialisé 3D, digitalisations, incrustations...Ecrire Mr Karl BOUCHEZ, 16 Bis Chemin Lateral, 94140 Alfortville

GROUPE DE PASSIONNES AMIGA diffuse nombreuses disquettes Domaine Public (utilitaires), ainsi que des Démos, Images, Datas, Slide-Shows, Digits, Musiques et Supers Remix pour SONIX. Réponses assurées. F.D. Boite Postale 18, 59115 LEERS

VENDS OU ECHANGES PROGS ORIGINAUX: The art of Chess, Test Drive, Uninvited, livre "Le livre de l'AmigaBasic" (PSI). Stephane RACLOZ, 10 Bis rue du Centenaire, 74300 SCIONZIER, tél 50-98-23-36

CLUB AMIGA 007, REJOIGNEZ NOUS. Ecrire à: Mr Farmanf, Domaine du Loup, Le Riou D, 06800 Cagnes-sur-Mer

VENDS ORIGINAUX BUBBLE BOBBLE et Monkey Business 100FF pièce ou échange les 2 contre Buggy-Boy ou Bomb-Jack (originaux). Martin Pierre-Alain, Chatelard 54A, 1018 LAUSANNE, SUISSE 021-37-73-43

CHERCHE CONTACT PROGRAMMATION EN C OU ASSEMBLEUR, sur la région Parisienne - Tél 47-85-13-98, demandez Bernard

POSSESSEUR D'AMIGA depuis peu cherche contact sympa sur Paris. Débutant bienvenu. Possède news. Jerome MUSSER, 38 rue de l'Amiral Mouchez, 75014 Paris, tél 45-88-65-12 (après 17h).

AMIGA 500 cherche correspondants pour échanges techniques hardware et soft (j'ai déjà réalisé sur atari un digitaliseur vidéo temps réel 256 lignes-256 points-16 niveaux de gris) et je voudrais interfacer un bélino (scanner utilisé dans la presse) avec un Amiga 500. CHARDRON Hervé, 5 rue de la Tannerie, 91160 Longjumeau.

CLUB DP Swapping cherche contacts pour échanges de softs, idées, astuces etc. Pour tout renseignement contacter : D.P. Swapping, "Les Treilles", 49170 SAVENNIERES. Tél 41-72-83-09.

PROGRAMMEUR EN C sur Amiga recherche contacts sérieux. Xavier GAGARIN, 50 rue du chemin vert, 93230 Romainville.

EMPLOI

UBI Soft, société d'édition de logiciels ludiques, recherche programmeurs sur Amiga connaissant l'assembleur ou le C. Emploi permanent ou travail chez eux. UBI Soft, 1 voie Félix Eboué, 94021 Creteil cedex. Tél 16-1-48-98-99-00. Demander Marie-Thérèse Cordon.

A-News - Premier journal français dédié à l'Amiga®

Abonnement d'un an (12 numéros).....180F
Pour l'étranger (tous pays).....240F

Bulletin d'abonnement ci-dessous, mais si vous ne voulez pas découper votre A-News envoyez-nous votre demande sur papier libre. Vous pouvez commencer votre abonnement à partir de n'importe quel numéro, le No 1 compris. Les numéros précédents, vendus séparement, sont disponibles au prix de 25F par numéro (20F par numéro pour les commandes de plus d'un numéro), port compris.

Les petites annonces sont gratuites pour les particuliers

Oui, je m'abonne pour un an à partir du numéro.....
Nom.....Prenom.....
Adresse.....
.....

Bon à découper et à adresser avec votre réglement au nom d'A-News à : **A-News Diffusion, 24500 Eymet**

Les anciens numéros sont disponibles au prix de couverture chez:

33 CIS 571 571 crs de la Libération, Talence
62 Infograph 1 r du 11 novembre, Lens
69 Gelain Ets 22 Ave de Saxe, Lyon
75 Infomanie 3 r Perrault 75001 Paris
98 Gloria 7 r de Millo, Monte-Carlo, Monaco
Belgique Media Lem,rue Francois Dorzee 93, 7360 Boussu
Suisse Octopus Computer SARL, rue du Bassin 8, 2000 Neuchatel

REVENDEURS : CONTACTEZ-NOUS

CLUBS (rubrique gratuite)

18 BOKONEN CORPORATION - Club pour Amiga/ST. Charles Descouts, 16 Allée Henri Sallé, 18000 Bourges, tél 48-24-53-64 h.r.

49 CLUB AMIGA ANGERS: Pour tout renseignement: Alligand Denis, 65 rue du Bon Repos, 49000 Angers. Tél 41-44-21-51

57 ALPHA CLUB INFORMATIQUE SARREGUEMINES Foyer Culturel, 3 rue J.Roth, 5720 SARREGUEMINES. Tél 87-95-25-03.

64 MICROINFORMATIQUE CLUB D'ANGLET TéL 59-52-34-03.

70 AMIGA FUN CLUB: Newsletter, contacts, domaine public. Reiniche Laurent, rue du Coteau, Errevet, 70400 Héricourt.

PARCE QUE sans lui vous ne pourriez pas entendre Mamie hurler sur 9 octaves !

Parce qu'il permet l'enregistrement et la restitution de n'importe quelle source sonore, (vraiment n'importe laquelle) walkman, Compact Disc, radio, (Mémé), etc.

Parce qu'il est stéréo, et que votre Amiga est stéréo. Ce serait dommage de ne pas avoir la stéréo sur votre Amiga, d'autant que vous avez probablement deux oreilles.

Parce que Perfect Sound ce n'est pas qu'un module de digitalisation stéréo, c'est aussi un *manuel* et un *logiciel* en *français.*

Parce que le sus-dit logiciel peut aussi sauvegarder les sons conformément au format IFF (format standard utilisé par la quasi-totalité des logiciels Amiga). Vous pourrez ainsi les utiliser comme instruments avec tous les logiciels musicaux utilisant ce format, ou bien comme banque de sons pour vos applications personnelles (sonorisations de jeux, de démos, etc.).

Parce que Perfect Sound vous offre tous les talents, que l'Amiga a du génie et que le génie n'est rien sans talent.

Parce que Perfect Sound ne coûte que 895 F TTC (prix public conseillé).

PERFECT SOUND

Echantillonneur digital sonore stéréo pour Amiga 500 / 2000 et Amiga 1000.

- Logiciel et manuel en Français.
- Connectique : 2 prises Cinch pour l'entrée stéréo. Prise // femelle pour A 1000, prise // mâle pour A 500 / A 2000
- Réglage du gain en entrée : 2 potentiomètres pour le modèle 1000, 1 pour le modèle 500 / 2000.
- Boîtier métallique de taille compacte : modèle 1000 : 12,7 * 6 * 1,6 cm modèle 500 / 2000 : 7,3 * 5,7 * 2,5 cm.
- Fréquence d'échantillonnage maximale : 28867 ech / sec.
- Echantillonage sur 8 bits.
- Les caractéristiques sont données à titre indicatif et susceptibles de changements sans préavis.
- Modèle présenté : A 1000.

Perfect Sound est distribué en France par CIS

CIS 571, cours de la Libération
33400 TALENCE - Tél. 56 37 43 78
FAX 56 04 08 95

INFOLOG - 41, boulevard Baille 13006 Marseille
MICRO COMPUTER DIFFUSION - ZI des Arbletiers - 25400 Audincourt
A3 INFO OCCAS - 21, rue notre Dame 30000 Nimes
CIS - 571, cours de la Libération 33400 Talence
TECSOFT - 18, rue du Pont-des-Morts 57000 Metz
DIGIT CENTER - Centre commercial V2 59650 Villeneuve-d'Ascq
MICROVISION - 18, rue Jean-Bart 64200 Biarritz
ZIOMM - 1, rue Deserte - 67000 Strasbourg
CLEMENT INFORMATIQUE - 216, rue de Créqui - 69003 Lyon
EPSILON COMPUTER - 67 bis, avenue Aristide-Briand - 70000 Vesoul
SAGEST INFORMATIQUE - 18, rue Léandre-Vaillat - 74100 Annemasse
M.A.D. - 42, rue Lamartine 75009 Paris
A.M.I.E. - 11, boulevard Voltaire 75011 Paris

PERFECT SOUND est disponible dans les FNAC

PERFECT SOUND : ***LES MAMIES NE LUI DISENT PAS MERCI !***

Imprimé par NEWSPRINT 24500 Eymet

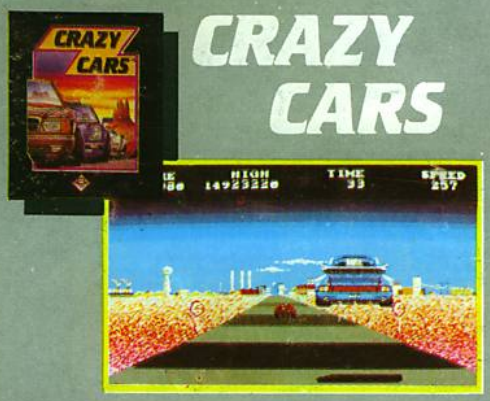
Les fêtes sont passées par là - et cela se voit! En dernière minute (oui, ce-mois-ci la couverture était imprimée en dernier) nous faisons le point sur ce numéro...

Selon l'index (page 3), vous verrez "Le Point sur Photon Paint" sur la page 43. En fait, cet article sera publié le mois prochain.

Toujours selon l'index, vous trouverez le très populaire "Pavé des Ultra-News" en pages 36 et 37. Mais non... Le Pavé n'est pas arrivé à Eymet malgré deux envois par Fabrice. Alors la Poste? C'est fini ces grèves, oui ou non?

A la place du Pavé vous trouverez un essai très intéressant du traitement de texte "Kindwords", par Pierre Ardichvili.

Pour vous emmêler encore plus nous avons RE-imprimé un article du mois dernier sur la page 35. A part ça, ce numéro est l'un de nos meilleurs.



SCREENSHOTS FROM AMIGA VERSION

TITUS

AMIGA — ATARI ST — PC ET COMPATIBLES — AMSTRAD CPC — C 64, 128 — SPECTRUM

28 TER AVENUE DE VERSAILLES - 93220 GAGNY - TÉL. : (1) 43.32.10.92